





TRANSPORT TYCOON La evolución hecha juego.

Si te gustan los programas de estrategia, no te puedes perder Transport Tycoon, la última locura de Microprose.



ALADDIN

Un chico con genio. El gran juego de las videoconsolas caseras, ahora en PC. Acompaña a Aladdin por desiertos, grutas y demás peligrosos lugares.



DARK FORCES

¡¡ Que la fuerza te acompañe !!

Los seguidores de la Guerra de las Galaxia están de suerte: LucasArts ha preparado un arcade genial con sus protagonistas.



DRAGON LORE Comienza la leyenda.

El grupo de programación francés Cryo, ha diseñado una gran aventura donde un principe debe recuperar su trono.



ULTIMA VIII

Más aventuras del Avatar.

iLo hemos conseguido! Ultima VIII ya tiene solución de la mano de nuestros expertos, para que no te pierdas por Britannia.

Y también:

OK Preview: Dark Forces Iron Assault Super Karts War Craft Freddy Pharkas OK Pasarela: Transport Tycoon Armored Fist Noctropolis Dragon Lore Lion King All New World of Lemmings OMPRA Universe VENTA CAMBIOS OMPRA Universe VENTA CAMBIOS OMPRA Universe VENTA CAMBIOS OMPRA World Cup Golf Retribution (Libraria de Segunda Mano) Kyrandia SECIOS MUY INTERESANTES 66		
Dark Forces Iron Assault Super Karts IO War Craft III Freddy Pharkas I2 OK Pasarela: Transport Tycoon Armored Fist IR Noctropolis Pragon Lore Lion King All New World of Lemmings World Cup Golf Retribution (Libraria de Segunda Mano) Aladdin Teléfono 459 19 05 Venta Cambio 452 Ultimate Body Blows Solo Nascar Racing Creature Shock BreakThru! Solo KA-50 Hokum Zeppelin Chessmaster 4000 Turbo The Psychotron Project X Cannon Fodder 2 Solo Contenido CP-Rom Solo CO IVI I CO CO I	OK News	4
Iron Assault Super Karts 10 War Craft 11 Freddy Pharkas 12 OK Pasarela: Transport Tycoon Armored Fist Noctropolis 22 Dragon Lore 26 Lion King All Newtworld of Lemmings OMPRA Universe VENTA CAMBIO COMPRA Universe VENTA CAMBIO SOMPRA Universe VENTA CAMBIO SOMPRA Universe VENTA CAMBIO SOMPRA VENTA C	OK Preview:	/
Super Karts War Craft Freddy Pharkas 12 OK Pasarela: Transport Tycoon Armored Fist Noctropolis Pragon Lore Lion King All Newhworld of Lemming CONPRA Universe REVISTAS COMICS LIBROS World Cup Golf Retribution (Libraria de Segunda Mano) Retribution (Libraria de Segunda Mano) Retribution (Libraria de Segunda Mano) Aladdin Telétono 459 19 05 Vascar Racing Creature Shock BreakThru! KA-50 Hokum Zeppelin 72 Chessmaster 4000 Turbo Froject X Cannon Fodder 2 Contenido CD-Rom 84	Dark Forces	6
War Craft Freddy Pharkas OK Pasarelat Transport Tycoon Armored Fist Noctropolis Pragon Lore Lion King All New World of Lemming Compra All New World of Lemming Compra All New World of Lemming Compra All Universe REVISTAS COMICS LIBROS World Cup Golf Retribution (Libreria de Segunda Mano) Retribution (Libreria de Segunda Mano) Kyrandia SECIOS MUY INTERESANTES 46 Kyrandia SECIOS MUY INT	Iron Assault	8
Freddy Pharkas OK Pasarela: Transport Tycoon Armored Fist Noctropolis Dragon Lore Lion King All Newhworld of Lemming COMPRA Universe VENTA CAMBIO COMPRA Universe REVISTAS COMICS LIBROS World Cup Golf Retribution (Libraria de Segunda Mano) Retribution (Libraria de Segunda Mano) Kyrandia SECIOS MUY INTERESANTES#6 Kyrandia SECIOS MUY INTER	Super Karts	10
Transport Tycoon 14 Armored Fist 18 Noctropolis 22 Dragon Lore 26 Lion King 26 All New World of Lemming 20MPRA 34 Universe VENTA CAMBIO 20MPRA 34 Universe VENTA CAMBIO 20MPRA 34 Universe REVISTAS COMICS LIBROS 38 World Cup Golf 42 Retribution (Libreria de Segunda Mano) Retribution (Libreria de Segunda Mano) Aladdin 70 Libreria Libreria 42 28039 Madriso Aladdin 71 Libreria 100 100 52 Ultimate Body Blows 56 Nascar Racing 60 Creature Shock 64 BreakThru! 68 KA-50 Hokum 70 Zeppelin 72 Chessmaster 4000 Turbo 74 Body Count CD 76 The Psychotron 78 Project X 80 Cannon Fodder 2 82 Contenido CD-Rom 84	War Craft	11
Transport Tycoon Armored Fist Armored Fist Noctropolis Pragon Lore Lion King All New World of Lemmings OMPRA All New World of Lemmings OMPRA Universe REVISTAS COMICS LIBROS World Cup Golf Retribution (Librería de Segunda Mano) Retribution (Librería de Segunda Mano) Retribution (Librería de Segunda Mano) Kyrandia SECIOS MUY INTERESANTESAO Kyrandia SECIOS MUY INTERE	Freddy Pharkas	12
Armored Fist Noctropolis 22 Dragon Lore 26 Lion King All New World of Lemmings OMPRA All New World of Lemmings OMPRA Universe VENTA CAMBIO COMPRA Universe REVISTAS COMICS LIBROS World Cup Golf Retribution (Libraria de Segunda Mano) Retribution (Libraria de Segunda Mano) Retribution (Libraria de Segunda Mano) Aladdin Ci. Jeronima Libraria, 42 28039 Madriso Aladdin Telétono 459 19 05 VIII C30 Aladdin Ci. Jeronima Libraria, 42 28039 Madriso Aladdin Ci. Jeronima Libraria, 42 28039 Madriso Aladdin Creature Shock Nascar Racing Creature Shock BreakThru! 68 KA-50 Hokum 70 Zeppelin 72 Chessmaster 4000 Turbo 74 Body Count CD 76 The Psychotron 78 Project X Cannon Fodder 2 82 Contenido CD-Rom 84	OK Pasarela:	
Noctropolis Dragon Lore Lion King All Newhworld of Lemmings COMPRA All Newhworld of Lemmings COMPRA Universe REVISTAS COMICS LIBROS World Cup Golf Retribution (Libraria de Segunda Mano) Retribution (Libraria de Segunda Mano) Kyrandia SECIOS MUY INTERESANTESAO K	Transport Tycoon	14
Lion King All New World of Lemmings OMPRA 34 Universe VENTA CAMBIO COMPRA 34 Universe VENTA CAMBIO COMPRA 38 World Cup Golf 42 Retribution (Libreria de Segunda Mano) Retribution (Libreria de Segunda Mano) Aladdin 100 Muy INTERESANTES 46 Kyrandid SECIOS Muy INTERESANTES 46 Kyrandid	Armored Fist	18
Lion King All New World of Lemmings OMPRA 34 Universe VENTA CAMBIOS COMPRA 38 World Cup Golf 42 Retribution (Libraria de Segunda Mano) 42 Retribution 42 Retribution (Libraria de Segunda Mano) 42 Retribution 42 Retrib	Noctropolis	22
All New World of Lemmings OMPRA 34 Universe VENTA CAMBIO COMPRA 38 World Cup Golf 42 Retribution (Libreria de Segunda Mano) Retribution (Libreria de Segunda Mano) Kyrandia SECIOS MUY INTERESANTESHO Kyrandia SECIOS MUY INTERESA	Dragon Lore	26
All New World of Lemmings OMPRA 34 Universe VENTA CAMBIO COMPRA 38 World Cup Golf 42 Retribution (Libreria de Segunda Mano) Retribution (Libreria de Segunda Mano) Kyrandia SECIOS MUY INTERESANTESHO Kyrandia SECIOS MUY INTERESA	Lion King COIVIL	C30
World Cup Golf Retribution (Libraria de Segunda Mano) Retribution (Libraria de Segunda Mano) Kyrandia SECIOS MUY INTERESANTES#6 Kyrandia SECIOS MUY INTERESA	All New World of Lemmings OMPRA	
World Cup Golf Retribution (Libraria de Segunda Mano) Retribution (Libraria de Segunda Mano) Kyrandia SECIOS MUY INTERESANTES#6 Kyrandia SECIOS MUY INTERESA	Universe VENTA COMICS LIBROS	38
Kyrandia SECIOS MUY INTERES 20039 Madris O Aladdin Telefono 459 19 05 52 Ultimate Body Blows 56 Nascar Racing 60 Creature Shock 64 BreakThru! 68 KA-50 Hokum 70 Zeppelin 72 Chessmaster 4000 Turbo 74 Body Count CD 76 The Psychotron 78 Project X 80 Cannon Fodder 2 82 Contenido CD-Rom 84		42
Aladdin Teléfono 459 19 05 52 Ultimate Body Blows 56 Nascar Racing 60 Creature Shock 64 BreakThru! 68 KA-50 Hokum 70 Zeppelin 72 Chessmaster 4000 Turbo 74 Body Count CD 76 The Psychotron 78 Project X 80 Cannon Fodder 2 82 Contenido CD-Rom 84	Retribution (Libreria de Segunda Mario)	S46
Aladdin Teléfono 459 19 05 52 Ultimate Body Blows 56 Nascar Racing 60 Creature Shock 64 BreakThru! 68 KA-50 Hokum 70 Zeppelin 72 Chessmaster 4000 Turbo 74 Body Count CD 76 The Psychotron 78 Project X 80 Cannon Fodder 2 82 Contenido CD-Rom 84	Kyrandia 3 ECIOS MUY 11 2 28039 Ma	driso
Ultimate Body Blows 56 Nascar Racing 60 Creature Shock 64 BreakThru! 68 KA-50 Hokum 70 Zeppelin 72 Chessmaster 4000 Turbo 74 Body Count CD 76 The Psychotron 78 Project X 80 Cannon Fodder 2 82 Contenido CD-Rom 84	Aladdin Toldfong 459 19 05 ==	52
Nascar Racing 60 Creature Shock 64 BreakThru! 68 KA-50 Hokum 70 Zeppelin 72 Chessmaster 4000 Turbo 74 Body Count CD 76 The Psychotron 78 Project X 80 Cannon Fodder 2 82 Contenido CD-Rom 84	Ultimate Body Blows	56
BreakThru! 68 KA-50 Hokum 70 Zeppelin 72 Chessmaster 4000 Turbo 74 Body Count CD 76 The Psychotron 78 Project X 80 Cannon Fodder 2 82 Contenido CD-Rom 84	The state of the s	60
KA-50 Hokum 70 Zeppelin 72 Chessmaster 4000 Turbo 74 Body Count CD 76 The Psychotron 78 Project X 80 Cannon Fodder 2 82 Contenido CD-Rom 84	Creature Shock	64
Zeppelin 72 Chessmaster 4000 Turbo 74 Body Count CD 76 The Psychotron 78 Project X 80 Cannon Fodder 2 82 Contenido CD-Rom 84	BreakThru!	68
Chessmaster 4000 Turbo 74 Body Count CD 76 The Psychotron 78 Project X 80 Cannon Fodder 2 82 Contenido CD-Rom 84	KA-50 Hokum	70
Chessmaster 4000 Turbo 74 Body Count CD 76 The Psychotron 78 Project X 80 Cannon Fodder 2 82 Contenido CD-Rom 84	Zeppelin	72
Body Count CD 76 The Psychotron 78 Project X 80 Cannon Fodder 2 82 Contenido CD-Rom 84		74
The Psychotron 78 Project X 80 Cannon Fodder 2 82 Contenido CD-Rom 84		76
Project X 80 Cannon Fodder 2 82 Contenido CD-Rom 84		78
Cannon Fodder 2 82 Contenido CD-Rom 84		80
Contenido CD-Rom 84		82
UK Novedades an	OK Novedades	88
OK Tricks & Tracks:		
Blue Force 90	CANADA CONTRACTOR OF THE PARTY	90
Ultima VIII 96		
Ok Ocio 108		
Ok Correo 110		
Ok Hits 112		

AÑO NUEVO, SOFTWARE NUEVO

160

Las fiestas navideñas, y sobre todo la fiesta de Reyes ,son el momento ideal para que las grandes distribuídoras de software lancen su avalancha de novedades. Por esta razón este mes llega cargadito de novedades, para que los amantes del videojuego puedan disfrutar, de esos juegos a los que todos tenemos un gran cariño y afición, juegos a los que hay que dedicar mucho tiempo y hasta que no llegan las vacaciones no hay forma de jugarlos.

Como el mes pasado, en este número incluye un CD-ROM cargadito de novedades como Warcraft, Retribution, Eden, Dragon Lore y Nascar, por sólo citar algunos. All New World of Lemmings es la "demo" que hemos elegido para el disquete, ya que sabemos la gran aceptación que toda la saga Lemmings ha tenido entre vosotros.

Si pasamos a los juegos comentados este mes veréis que hay un buen número de novedades. Transport Tycoon es un nuevo producto para los amanetes de las simulaciones que empezaron en su día con el ya mítico Sim City y Dragon Lore es una excepcional aventura que nos sumerje en una fantasía y ambiente al más puro estilo del rol.

Los amantes de las películas de Walt Disney están este mes de enhorabuena, ya que El Rey Leon y Aladino han llegado este mes al PC con la misma calidad, o incluso superior, que sus homólogos de consolas.

Pero no os creáis que estas son las únicas novedades, hay juegos para todos los gustos. Por ejemplo, los amanetes de las aventuras quedarán fascinados por Noctrópolis; los aficionados a los simuladores de guerra encontra ran un excelente producto en Armored Fist; los que prefieran el deporte pueden jugar con Nascar Racing, como véis hay muchas novedades y si no me creéis no tenéis más que echar un ojo al sumario.

All New World of Lemmings La Lemmingmania ataca de nuevo

Para instalar la "demo" necesitas que tu ordenador tenga ciertas características:

CPU: PC 486 o superior, se recomienda un Pentium de altas prestaciones.

Memoria: 570 Kb. de memoria libre, más 2 Mb de UM/EMS.

Disco duro necesario. Unidad de disco: 3 1/2" Tarjeta gráfica: VGA Tarjeta de sonido: Opcional.

Instrucciones de carga:

Esta "demo" incluye su propio programa de instalación. Teclea INSTALL desde tu unidad de disquete correspondiente y sigue las instrucciones de la pantalla.



Nuestros anunciantes:

Dro Soft	9, 37
Arait Interactive	13
Erbe/MCM Software25	. 116
Proein S.A 33	, 41
PrixFuerza llimitada	. 43
Fuerza llimitada	42
Edimestre	103
El Mundo	100
Mail Soft 114	
Muli Juli 114	110

Director: José Emilio Barbero.

Redactor Jefe: Enrique Maldonado Rollizo

Redactores: Carlos F. Mateos y Antonio Greppi Murcia. Colaboradores: Angel Francisco Jiménez, "Shaquille", José Villalba Medina, Luis Villar, Jesús Hervás, Antonio Gómez, Julián Pérez, "Sherlock Holmes" y "Gandalf".

Corresponsales: Marcelo Amuchástegui (EE.UU.)

Corresponsales: Marcelo Amuchaslegui (E.C.)
Diseño: Luis de Miguel, Estudio.
Fotografia: Eduardo Urech.
Directora de publicidad: Esther Lobo.
Publicidad: Pza. República del Ecuador, 2,
1º B 28016 Madrid.

Tel. 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12

Es una publicación de



Director general: Julio Goñi. Director gerente: Francisco Gólvez. Director de producción: Julio Rodriguez. Jefe de distribución: Jaime Bouhaben. Administración y suscripciones: Tel: 457 93 29 Fax: 458 18 76

Fotomecánica: Lumimar, Albasanz, Nº 48-50, 4º, Madrid. Imprime: Rivadeneyra. Avd. John Lennon, 21. Pol.Ind. Los Angeles, Getafe. Depósito Legal: 24602-92 Printed in Spain 1-95. Distribuye: COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Tel.: (93) 680 03 60.

Distribución en América: Argentina Capital: Ayerbe, Interior. DSP Chile: Distribuidara El Molino.

Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A. (Compañía Española de Ediciones S.A.) Posaje Sudamérica, 1532 Buenos Aires, Argentino. Canarias, Ceuta y Melilla 600 Ptas.

OK PC no se hoce necesariamente solidaria de las opiniones vertidas en los artículos firmados. Está prohibido todo tipo de reproducción por cualquier medio o soporte del contenido total o parcial de esta publicación sin permiso expresa del editor.

FLASHES

- Electronic Arts continúa su expansión por toda Europa Occidental adquiriendo la distribuidora española Dro Soft, con el objetivo de poder iniciar relaciones directas con los clientes del mercado español.
- El diario El Mundo ha sacado al mercado un CD-ROM, que contiene los artículos publicados por este periódico en los seis primeros meses de 1994. EL CD-
- ROM incluye fotografías y un potente programa de búsqueda referencial.
- Dynamic Multimedia lanza al mercado CDBasket, un CD-ROM con más de 400 Mb de balancesto profesional, que incluye información de todos los equipos, fichas técnicas de todos los profesionales, un almanaque de la historia del baloncesto y videos con las mejores jugadas de la liga 93-94.
- M Ya está a la venta el Libro de Soluciones VII ofrecido por Proein S.A. Este libro ofrece soluciones a Doom, Dragonsphere, Ishar 3, Larry 6, Pagan, Reunion, Robinson's Requiem, Trick or Treat y Ufo.
- LucasArts presenta Indiana Jones and his Desktop Adventures para Windows, Este es el primer producto para Windows que consta de varios minijuegos basados en las aventuras del valiente Doctor Jones.
- Proein S.A. distribuirá Sound-Stor, una completo consolo multimedia de QuickShot con las siguientes características: 10 W por canal, amplificador multimedia, blindaje magnético, consola de altavoces, diseño extra fino para ahorrar espacio, 2 tweeters (agudos) y 2 woofers (graves), control de bajos y agudos separado, cartucho para seis CD-ROM incluido y entradas y salidas de audio estándar.

TUNELAND

DE UBI SOFT

uneland es el primer producto de Ubi Soft que Erbe lanzará al mercado. Se trata de una aventura de dibujos animados educativa pensada para los más pequeños de la casa. Erbe tiene previsto lanzar esta aventura en su campaña de primavera totalmente traducida al castellano.

Tuneland incluye las canciones más



Tuneland

queridas de nuestra infancia y dispone de un manejo sumamente sencillo basado en Windows. En resumen, Tuneland es un magnífico producto para que los pequeños desarrollen su amor por la música.

DEATH GATE

e las manos de Accolade llega una aventura-rol basada en la serie de libros "Death Gate", que ha vendido más de 2,5 millones de copias y cuyos autores son archiconocidos gracias a la serie de libros de Dragonlance.

En Death Gate tenemos que



Death Gate

parar al demonio Sartan, el cual está a punto de venir a nuestro mundo y dominarlo. La solución es unir las siete partes de un talismán capaz de clausurar la fina tela que separa el mundo del coos del nuestro. Los pedazos del talismán están diseminados y los guardan las razas de este mundo mágico (enanos, elfos, etc.).

PHILIPS

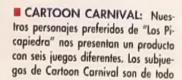
stas navidades Philips ha presen-tado un gran número de novedades, que harán las delicios de todos: afamado Rebel Assault. Este producto sólo saldrá en formato CD-ROM.

MYSTIC MIDWAY: Programa de punteria en el que tendrás que ponerte a prueba en todos los juegos de tiro de feria que conocemos.



The Joy of Sex

THE JOY OF SEX: Un producto altamente atrevido que nos muestra todo lo necesario para que tengamos una vida sexual plena y satisfactoria. El producto incluye escenas con gráficos de 16 bits que dejorán pegado a más de uno durante horas frente al PC.





BURN CYCLE: En un mundo de androides tu cerebro ha sido infectado por un virus informático y sólo dispones de dos horas para eliminarlo antes de ser poseido.



Cartoon Carnival

tipo: percepción, arcade, estrategia, memoria y conocimiento.

CHAOS CONTROL: Juego de acción consistente en una serie de secuencias de vídeo interactivas a pantalla completa, que nos recuerdan al tan



Chaos Control

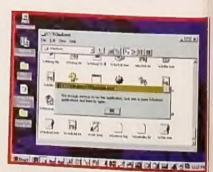


Burn Cycle

WINDOWS 95

a pasada semana, OK PC tuvo la oportunidad de instalar y manejar el próximo sistema operativo que Microsoft sacará al mercado: Windows 95.

Una de las grandes preocupacio-



Windows 95

nes que todos los usuarios tendrán sobre este nuevo sistema operativo es saber la compatibilidad que ofrecerà al software existente actualmente instalado en las PC's. Para hacer justicia al sistema hagamos la critica a tres niveles:

- Instalación: La instalación de Windows es muy larga y puede llevar una hora, además requiere algunos conocimientos avanzados de hardware, aunque no son superiores a los necesarios en MS-DOS o Windows 3.1. Algo muy recomendable será adquirir este sistema operativo en CD-ROM, aunque todavia no tenemos ninguna confirmación a tal efecto.
- # Aplicaciones: Todas las aplicaciones basadas en Windows funcionarán incluso más rápido que en Windows 3.1. Además la multitarea responderá mucho mejor, sobrecargando el sistema a niveles extremos. En el caso de aplicaciones basadas en MS-DOS la respuesta también será satisfactoria, aunque se complica un poco su uso.
- Juegos: Es agui donde Windows 95 ofrece su punto negro. La mayoría de los juegos probados en nuestra redacción ofrecieron múltiples problemas de compatibilidad, llegando en algunos casos a bloquear el sistema. Sin embargo, la versión que hemos probado es una beta avanzada, aunque, según fuentes de la Agencia Seis, era una versión prácticamente definitiva.

CORE DESIGN

a compañía inglesa presenta dos nuevos lanzamientos:

III The Big Red Adventure: Esta aventura humorística te transportará a una nueva Rusia con más de 100 sitios diferentes, ambientada con gráficos SVGA.

este CD-ROM podremos ver videos con los mejores gales, canocer el reglamento aficial, ver las diversas selecciones, y aprender más sobre las estre-



Scottish Open Virtual Golf

Scottish Open Virtual Golf: La gran novedad de este juego de golf es que es más un programa de vídeos de golf interactivo que un simulador de golf, debido a sus excelentes gráficos renderizados 3D a pantalla compelta. Cuando realizamos un golpe, la cámara persique a la pelota en toda su tra-



Word 6.0 para Windows. Esta guia práctica de Juan Costa Martinez cuesta 1495 ptas. (IVA incluido) y tiene 256 páginas. Con sólo diez capítulos, muy detallados y fáciles de seguir, el lector podrá aprender todas las carácterísticas de este magnifico procesa-

dor de texto para Windows.



Commander Blood

MANDOS PARA SIMULADORES

De las manos de Clipper España, llega de EE.UU. el panel de control NT361 Flight Simulator. Este

magnifico panel simula a la perfección todos los controes que se utilizan en los aviones de pasajeros. El objetivo de este panel es entrenar a los futuros pilotos v está diseñado para funcionar en ordenadores 386SX/20 Mhz o modelos superiores. El precio de esta consola será de 350.000 plas, un precio muy inferior a los cinco millones que cuesta un simulador de características similares. Aunque el precio no será asequible para la gran ma-

yoría de nosotros, seguro que para las grandes empresas de aviación será toda una inversión.





The Big Red Adventure

ARAIT INTERACTIVE

rait Interactive distrubuirá en España Story of the World Cup. Este producto es una enciclopedia multimedia dela historia de los mundiales de fútbol. Gracias a

COMMANDER BLOOD

People

a nueva apuesta interactiva de Mindscape se llama Commander Blood. Esta compañía, junto al grupo francés de programación Cryo, nos conduce a los confines del universo en un programa que mezcla humor con ciencia-ficción.



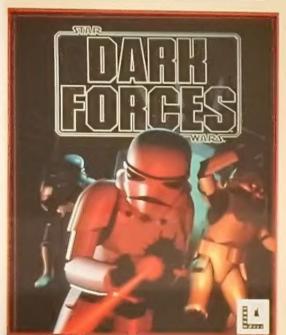
Itcha Tecnica

OK Preview: DARK FORCES
Tipo: ARCADE
Compañía: LUCAS ARTS
Distribuídor: ERBE



A blaster limpio

A todos nos gustaría tener entre nuestras manos un juego que tuviera como telón de fondo a Star Wars (La Guerra de las Galaxias), pero con la técnica de Doom, Wolfenstein 3D, System Shock, etc...Pues ahora es el momento de que ese deseo se nos haga realidad.



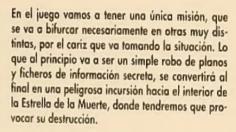




ark Forces va a llegar a nuestro país en el formato de CD-Rom, lo que ya indica una calidad sonora y visual increibles, y es cierto, pues tanto las músicas de fondo, como los efectos sonoros han sida digitalizados a partir de los originales, con lo que la sensación de estar en el cuerpo de Luke Skywalker, Han Solo, o la Princesa Leia, si está jugando una damo, es casi total.

















QUE LA INTERACTIVIDAD TE ACOMPAÑE

Como pasaba en muchos juegos anteriormente comentados (Creature Shock), aquí podemos movernos por el escenario con total libertad, mirando incluso hacia arriba y hacia abajo para encontrar objetos diminutos, o que están colgados del techo.



Pero no os vayáis a creer que sólo vamos a tener como enemigos a las tropas de asalto imperiales, sino que en algunos planetas, como Tatooine, tendremos que luchar con hambrientas razas alienígenas, dispuestas a morir por un pedazo de carne.







LIBERTAD DE MOVIMIENTOS

Dark Forces se ha hecho con la idea de que sea un juego extremadamente manejable, hasta el punto

de que te permita, no sólo girar 360° sobre tu eje, sino también mirar bajo diferentes ángulos, agacharte, saltar y actuar con los objetos del escenario. La dificultad también puede ser ajustada al gusto de cada uno, para así adaptarse a su habilidad y experiencia.

Para todos aquellos que han probado la sensación de vivir juegos como Doom y Wolf 3D, Dark Forces va a ser la revolución, y para los que no han experimentado nada por el estilo, van a enterarse de lo que es bueno.

CARLOS F. MATEOS



SOLO ANTE EL PELIGRO

Aunque te encuentres más solo que la una a la hora de luchar contra las fuerzas imperiales, tendrás el suficiente armamento para acabar con cualquier temeroso que se ponga delante de tu punto de mira.

O Preview

Ficha Técnica

OK Preview: IRON ASSAULT
Tipo: ARCADE ESTRATEGIA

Compañía: VIRGIN
Distribuidor: ARCADIA



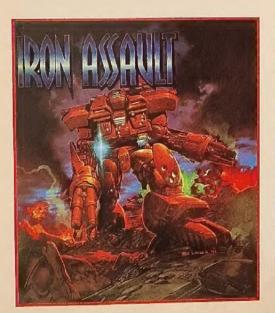
os tanques, carros de combate, y bombarderos eran historia. Ahora la fuerza se medía según las unidades de robots que tuvieras. En Iron Assault serás uno de los pilotos de estos enormes cacharros, y tendrás que solucionar misiones variopintas, que te irán llegando a través de la red de tu ordenador.

Los objetivos irán desde destruir totalmente una zona enemiga, hasta salvar a un alto cargo, secuestrado por grupos enemigos. Por supuesto, dependiendo de si se trata de un rescate o de una misión de demolición, tendrás que actuar de una forma o de otra.

Sólo tus decisiones provocarán el éxito o el fracaso de la contienda, y es precisamente aquí donde entra en acción la estrategia.

Iron Assault aparecerá en breve en todas las tiendas de nuestro país para hacernos partícipes de una futura guerra mundial. Esperemos que sólo tengamos que hacerlo desde nuestro monitor.

CARLOS F. MATEOS



Toneladas de poder

Tras el gran cataclismo, entre las nuevas naciones comenzó una guerra por conseguir el poder absoluto. Se crearon nuevas máquinas para la lucha, con un poder armamentístico hasta ahora desconocido.

















LA PRIMERA PELICULA INTERACTIVA PARA TU PC

Wing Commande

HOAT THE

SIMULADOR

Adrenalira, romances, humor, peligro: Wing Commander III tiene todo esto y mucho más. Esta continuación del juego amplía las turbulentas crónicas de la guerra entre terrícolas y kilrathi. La escena final tiene lugar en uno de los mundos (la Tierra o Kilrah). Pero solamente tú puedes escribir el final...

- Entre los actores figuran Mark Hamill, John Rhys-Davies, Malcolm McDowell, Tom Wilson, Jason Bernard y Ginger Allen.
- Interactúa con los personajes para controlar el argumento, las conversaciones y los finales.
- Banda sonora digital de 16 bits, además de soporte MIDI general y voces digitalizadas para los combates espaciales.
- Vista de carlinga invisible, sistema de navegación tridimensional, tecnología stealth, misiones rápidas y mucho más.
- Pilota cinco cazas de combate distintos con un armamento totalmente configurable.
- Juega directamente desde el CD más de tres horas de vídeo de acción en directo, además de docenas de horas de juego.

DISONIBLE EN PC CD-ROM.









© 1994 ORIGIN Systems, Inc. Heart of the Tiger y Origin Interactive Movie son marcas registradas de ORIGIN System, Inc. Origin, We Create Worlds y Wing Commander son marcas registradas de ORIGIN Systems, Inc. Electronic Arts es una marca registrada de Electronic Arts. Pentium es una marca registrada de Intel Corporation.

DROSOFT Moratin, 52, 4° dcha. 28014 Madrid Tel.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40 TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91/429 11 61

O Preview

OK Preview: SUPER KARTS Tipo: ARCADEAUTOMOVILISTICO Compañía: VIRGIN Distribuidor: ARCADIA



uper Karts, nombre con el que el programa será distribuído en nuestro país, nos introducirá en un campeonato a la largo y ancho de toda América, en el que tendremos que elegir cuál será nuestro piloto, y cuáles las características de nuestro vehículo, dependiendo de eso nuestra manera de conducir.

El juego será visto en su totalidad desde una visto trasera de nuestro kart, ofreciendo un amplio ángulo de visión. Al igual que en cualquier máquina recreativa, tendrás que clasificarte entre los tres





iiPonte la quinta marcha!!

A partir de ahora podremos ser partícipes de la sensación que se tiene al conducir uno de estos fantásticos mini-bólidos, comúnmente conocidos como *karts*. Virgin nos ofrece este genial juego, basado en estos autos locos, al más puro estilo de las máquinas recreativas.



primeros para poder optar al siguiente circuito, lo cual promete no ser nada fácil.

El manejo del joystick será casi imprescindible debido a la rapidez de acción necesaria a la hora de hacer giras bruscas, cambias de dirección, adelantamientos; es decir, todas las acciones precisarán



exactitud de movimientos. Bombonas de "nitro", llantas antideslizantes, golpes, derrapes, y mil cosas más te esperarán en un programa divertidisimo del que más adelante hablaremos en profundidad.

CARLOS F. MATEOS









Ficha Técnica

OK Preview: WARCRAFT
Tipo: ESTRATEGIA
Compañía: INTERPLAY
Distribuidor: ARCADIA









Dos mundos rivales

Humanos y orcos nunca se han llevado demasiado bien. Las leyendas cuentan que las guerras entre estas dos razas han sido innumerables y que nunca cesarán. Ahora tú puedes decidir el futuro de una de estas dos razas, sólo te hace falta jugar con Warcraft.

i tenemos que buscar alguna similitud con Warcraft, Dune 2 es su maestro. Todos los que hayáis jugado a Dune 2 encontraréis un gran parecido con Warcraft. La filosofía del juego es exactamente la mísma.

LOS RECURSOS

Con Warcraft debes conseguir madera y oro para construir casas o entrenar y armar a tus soldodos. Al igual que en Dune 2, estos recursos son limitados y es recomendable administrarlos bien.

Las primeras misiones son muy fáciles y la complejidad llega a medida que avanzamos a los niveles superiores. Llegados a este punto del juego ,tendremos que elegir que tipo de unidad militar queremos entrenar, pudiendo escoger entre unidades de primera línea (orcos guerreros) y de segunda (arqueros).

En cuanto a las construcciones, tenemos un gran número de posibilidades. Al principio edificaremos granjas para dar de comer a nuestra población, luego alzaremos muros y cimentaremos barracas para defender las casas y por último crearemos grandes templos y escuelas de magia que terminen rápidamente con nuestros enemigos.

Warcraft promete todo lo que los grandes jue-

gos de estrategia deben tener y estamos seguros de que no pasará inadvertido, especialmente entre los amantes de Dune 2.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO









Ficha Técnica

OK Preview:	FREDDY PHARKAS	
Tipo:	AVENTURA GRAFICA	
Compañía:	SIERRA	
Distribuidor:	ERBE	



Recetas de plomo

Sierra ha hecho aventuras para todos los gustos. Desde la mágica Edad Media, con la saga Quest for Glory o King Quest, hasta el futuro lejano con Space Quest, pasando por la era actual con Police Quest. Sin embargo, había una epo-

ca que no habían tocado todavía, un lugar y un tiempo donde todo se arreglaba a tiros: el salvaje y lejano oeste.





ras casi dos años de espera, por fin va a llegar a nuestras manos la aventura gráfica más vaquera de toda la historio.

Freddy Pharkas nos va a introducir en el mundo de Billy "el niña", Toro sentodo y los hermanos Dalton, de una forma divertido y amena, como sólo podían hacer los señores de Sierro. El diseñador de esta aventura es el genial Al Lowe, famoso por la picarona saga de Larry que tan buenos ratos nos ha hecho posar.







IVAMOS AL KARAOKE!

Antes de comenzar la aventura, te recomendamos que escuches el kargoke de introducción, que además de contaros la historia del protagonista, os hará pasar un rato divertido mientras cantáis.



IVAYA CUELGUE DE OPCIONES!

De esta manera tan macabra aparecerá el menú de opciones en el que podrás variar el volumen, el detalle y la velocidad de los textos, entre otras cosas.

Para aquellos que estéis familiarizados con los productos de esta compañía, sobran las explicaciones, pues el manejo de iconos va a ser exacto al de anteriores programas. Y, si es la primera vez

que cogéis un juego de este tipo, no os preocupéis: aprender a manejarlo es sencillísimo.

CARLOS F. MATEOS







TE MERECES EL MEJOR REGALO



Esta Navidad date un capricho, después de todo eres el rey de la casa. Descubre todo aquello que sólo la Multimedia puede ofrecerte.

Nuestro fabuloso kit cuenta con tecnología Philips, empresa pionera en esta revolucionaria tecnología.

Además te regalamos el título "SOCCER MANAGER", un juego excepcional, irresistible para los amantes del fútbol.



Prince Interactive Story of the World Cup Learning at Home The Exotlc Garden Soccer Manager Bible Lands, Bible Stories **Great Wonders** Animal Kingdom Exploring Ancient Architecture (GASTOS DE ENVIO A SU CARGO) (LV.A. NO INCLUIDO)

ARAIT MITERACTIVE, EL

8.000.-ptas

7.565,-plas

6.957.-ptas 7.826.-ptas

4.348,-ptas 7.826.-ptas

6.782.-ptas

4.347.-ptas

7.187.-plas

HAGA SU PEDIDO

Por Teléfono o Fax



TELEF.: (81) 357 32 00 FAX: (81) 357 38 14

Este kit se compone de:

- Lector CD-ROM doble velocidad:
 Tecnología Philips

 - Tiempo de acceso 350 ms
 - Transferencia de datos de 302,7 KB/s
 - Compatible multisesión Photo CD, CD-DA, CD-XA, CD-I
 - y además soporta formato MPEG VCD que permite la reproducción de películas en formato CD-ROM
- Tarjeta de sonido profesional 16 bits
- Juego de lútbol "SOCCER MANAGER"

37.274 Ptas. IVA NO INCLUIDO



GUERRA

CUADRO TECNICO:

- OK Pasarela: TRANSPORT TYCOON
- Tipo: ESTRATEGIS SIMULACION
- Compañía: MICROPROSE
- · Distribuidor: PROEIN S.A.

REQUERIMIENTOS:

- 486SX o superior
- · SVGA
- 4 Mb de RAM
- Ratón, Teclado
- Sound Blaster, Gravis, Pro Audio, Roland

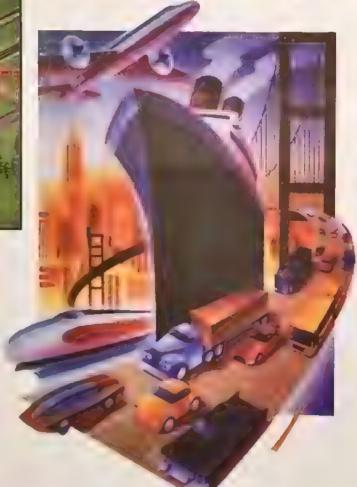
TYGOO

Disco duro mínimo: 4,2 Mb

MERCANCIAS



Microprose sabe lo que es hacer una buena simulación. Productos como Rail Road, Tycoon Deluxe, Pirates Gold, Civilization y Colonization ya nos demuestran lo que son capaces de hacer estos chicos, y, por si fuera poco, ahora atacan con Transport Tycoon.



TRANSPOR

asta ahora todas las simulaciones de transporte se limitaban a un único medio. Por ejemplo, Rail Road nos afrecia una simulación en la que el objetivo era dirigir una compañía ferroviaria. Ahora los amantes de estas simulaciones exigimos retos mayores y más completos. Microprose lo sabe, y por eso ahora nos ofrece dirigir todos los medios de transporte al tiempo.

COMIENZA LA HISTORIA

La simulación comienza en el año 1930; tú eres un pequeño empresario que está convencido de que los medios de transporte pueden reportarte grandes beneficios. Actualmente todas las ciudades están bastante mal comunicadas y ofrecen grandes sumas a los intrépidos empresarios que anulen su aislamiento. Con tan sólo 100.000 libras de crédito tienes que crecer a toda velocidad ya que la competencia está a punto de actuar.

Antes de empezar podemos personalizar a nuestro gusto el juego, ya que éste nos ofrece multitud de opcionesentre las que poder elegir: cambiar el nombre de las ciudades para adaptarlas a Europa o a América, seleccionar la unidad monetaria en la que operas, ajustar la dificultad, cambiar el número de contrincantes, activar o anular los desastres, ajustar la dificultad de nuestros contrincantes y un largo etcétera de opciones.











Para los que piensen que un juego con tantas posibilidades entraña un gran obstáculo, se ha incluido un excelente tutorial que demuestra cómo diseñar cada uno de los cuatro medios de comunicación disponibles (tren, avión, barco y transporte urbano). Los tutoriales están totalmente automatizados, lo único que tenemos que hacer es ver lo que hacen para después hacerlo nosotros durante el juego. Como suplemento, en el manual se encuentron totalmente explicados los tutoriales.





El escenario inicial variará en cada partida que comencemos, así como la ubicación inicial de nuestros contrincantes. El gran número de factores al azar que pueden ocurrir y nuestras propias acciones hacen de cada partida un nuevo mundo. Esto es lo que los amantes de este tipo de simulaciones quieren: un reto progresivo que crezca al nivel de cada usuario.

Nada más empezar tenemos que elegir una ciudad grande. En ella será donde coloquemos nuestra primera red de comunicaciones. Nuestro primer medio de trans-



Una de las acciones que más dinero te reportarán es el cumplimiento de las peticiones de las ciudades o fábricas. De vez en cuando, aparecerán mensajes en pantalla que te indicarán que una ciudad pagará generosamente a la compañía que la conecte con otro destino elegido por ella. Tú tendrás que investigar la aferta para ver su viabilidad, y, si te sotis-



face, tendrás que ejecutar las obras antes que la competencio. Generalmente, si puedes instalar un par de geropuertos, tendrás la batalla ganada debido a su gran velocidad; aunque, si la que hay que transportar son mercancias, los trenes o barcos serán la mejor opción.



porte puede ser cualquiera de los anteriormente enumerados, aunque por estar en 1930 los aviones no serán todo lo rentables que se desearía en principio.

Si, por ejemplo, elegimos crear una red de autobuses urbanos en una gran ciudad, tendremos que colocar una terminal para guardar y reparar los autobuses; después tendremos que crear un mínimo de dos estaciones para trazar una ruta y, por último, comprar y asignar autobuses a esa nueva ruta. Cada estación que coloquemos tiene su propio radio de acción y es recomendable colocarlas estratégicamente para captar el máximo número de clientes posibles y que nuestros autobuses vayan totalmente cargados.

Otra de las variables que debemos ajustar para obtener el máximo número de beneficios es el número de días que transcurrirán hasta que cada medio de transporte pase un chequeo. Este factor



es muy importante y evitará muchos accidentes y reparaciones, lo que reporta en beneficios. Así, en determinados medios,

como las carreteras, si un transporte se estropea, se bloqueará el camino para los demás y esto puede llevar a la ruina al más fuerte de los empresarios.

En el caso de los barcos, aviones y trenes, el sistema a seguir es el mismo. Se crean unos almacenes para revisar y reparar los medios de transporte y después se crean las estaciones de pasajeros o mercancías, tranzando por último las rutas.

MAPAS DE ACCION

El mapa de acción del juego es enorme y por ella se ha dotado o Transport Tycoon de varias posibilidades de "zaom" que permiten ver a diferentes niveles de detalle toda la occión. Esta opción es muy interesante para estudiar el trazado de correteras interurbanas o vias de tren.

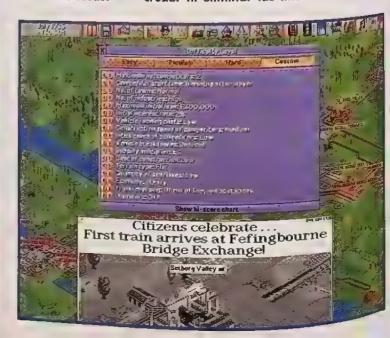
AVANZANDO POR EL JUEGO

Una vez que ya tenemos creada una pequeña red de comunicación a todos los niveles comenzarán los imprevistos:

Intentar robarnos pasajeros colocando estaciones junto a las tuyas. También puede trazar rutas con sus ferrocarriles que nos aíslen del exterior, ya que no es posible cruzar ni eliminar las líneas del enemigo,







aunque sí se pueden construir caros túne-

les y puentes.

Bonos. Las ciudades pequeñas están deseosas por salir de su aislamiento. De vez en cuando, una pequeña ciudad ofrecerá una gran suma de dinero y un número de pasajeros si la conectas con otra ciudad que ella eligirá. Estos envíos extra serán los que marquen la diferencia con la competencia, pero tendrás que hacerlos en un tiempo récord.

Accidentes. Los transportes no están exentos de accidentes. Uno de los mayores peligros reside en los pasos a nivel. En estos puntos es muy posible que un tren colisione con un autobús y los dos estallen en una cortina de fuego: todo un desastre.

En estos casos perderás los dos transportes, junto con la pérdida de confianza de tus futuros pasajeros.

Crecimiento. Las ciudades crecerán y crecerán, en su expansión aparecerán bancos, campos de fútbol, industrias, etc. Tú, como magnate de las comunicaciones, tendrás que ir cambiando de vez en cuando tus rutas de transporte para hacerlas más rentables y que la competencia no se introduzca en tus líneas. Esto implica ir chequeando todas tus líneas repetidamente para ver cómo van avanzan-

do y la progresión de su rentabilidad.

LA TECNICA

Transport Tycoon se presenta con una perspectiva isométrica, que ya ha demostrado excelentes resultados en otros juegos de este tipo. Los gráficos del juego son en SVGA (640 x 480, 256 colores) y para poder disfrutarlos con soltura es recomendable que dispongáis de un 4865X o superior.





El transcurso de una partida se desarrolla con suma fluidez, no se nota nada que el mapa esté sobrecargado de transportes, lo cual es muy de agradecer ya que en otras simulaciones en seguida empieza a ralentizarse el ritmo de juego.

En resumen, Transport Tycoon es una completa simulación de transporte a todos los niveles, que te promete horas y horas de diversión. El único defecto de este juego es que no lo tengas ya en tu casa, porque es super-recomendable.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO





EL DISEÑO

La fase de diseño de las lineas de comunicación es una de las más importantes. Un mal diseño llevará consiga un gran aumento en los castes de fabricación y un tiempo mayor del necesario en cada viaje futuro que se haga por esa vía. Esta es una de los mayores razones por las que construir túneles y puentes, a pesar de sus grandes costes, puede ser muy-rentable.





CUADRO TECNICO:

- OK Pasarela CD: ARMORED FIST
- · Tipo: ARCADE-ESTRATEGIA
- Compañía: NOVA LOGIC
- Distribuidor: ERBE

REQUERIMIENTOS:

- 386 o superior
- · Sound Blaster, Roland, Adlib
- Ratón, Teclado, Joystick, Thrumaster
- · Disco duro minimo: 2 Mb.



De los creadores de Comanche llega este magnífico juego, que utiliza la misma tecnología para la

ofrece es la

creación y movimiento de

este caso lo que se nos

posibilidad de vivir los

más duros combates

de tanques, que se han desarrollado en

las zonas más

gráficos, que ya revolucionó el

mercado hace unos meses. En



esde la Segunda Guerra Mundial la eficacia de los tanques quedó demostrada, La Alemania de Hitler fue la que ideó la Guerra Relámpago (Blitzer), gracias a la cual el ejército

> francés sucumbió en muy poco tiem-

> > a Dadu

po. La idea de la guerra de trincheras utilizada en la Primera Guerra Mundial quedó atrás y nunca más se utilizaría.

Hoy en día la aviación es una de las fuerzas más importantes en todos los ejércitos modernos, pero hay algo indudable; para poder tomar una ciudad es necesario que la infantería entre dentro y para ayudar a la infantería no hay nada como un buen tanque.

RAJA





SOBRE CADENAS







TODO UN MUNDO POR CONQUISTAR

La acción se desarrollará en diversas partes del globo. Generalmente se enfrentarán los tanques americanos contra los modelos rusos T-80. Rusia, Pakistán e Iraq son sólo algunos de los escenarios más El armamento de cada tanque está fielmente reproducido en el programa, pero esto no entraña ninguna dificultad, ya que todo el manejo de las armas se puede hacer únicamente con el ratón. Además, como el juego está en castellano el desarrollo del mismo se ve enormemente simplificado. zar las dos modalidades de juego simultáneamente, de tal manera que demos las órdenes iniciales desde el mapa de batalla y luego tomemos el control de uno de nuestros tanques. Si vemos las cosas difíciles en una zona, siempre podemos cambiar de ataque o pedir apoyo aéreo o



emocionantes del juego. Saber sobre qué escenario se juega es vital, ya que el terreno es muy importante, sobre todo si queremos sorprender a nuestros enemigos con emboscadas.

Una de las características más interesantes del juego, es la posibilidad de manejar hasta cuatro tanques diferentes, dos por cada bando.

MODOS DE JUEGO

Es posible jugar a Armored Fist de dos formas: estratégicamente o al más puro estilo arcade. La opción estratégica se realiza sobre un mapa en tres dimensiones desde el cual podemos manejar cada grupo de tanques y ver c'omo se van moviendo

nuestros enemigos. Lo más divertido es utili-

bombardeos de artillería, aunque es recomendable que no os quedéis muy cerca de esas zonas después.

Cuando estamos en pleno combate, la acción se desarrollará con la tensión de un arcade. Continuamente estamos buscando nuevos encuentros en el radar y cargando proyectiles para eliminar a los enemigos. Cuando estamos rodeados y pensamos







EL MAPA DE ACCION

Desde el mapa de acción podemos definir la estrategia de cada una de las brigadas acorazadas. Desde este mapa se permite una amplia lista de posibilidades como cambiar de unidad, ver los daños que tiene cada tanque, ver la ubicación de las fortificaciones y artillería enemigas, trazar una ruta entre las montañas para evitar ser visto, cambiar las formaciones de tanques, etc...



que nada puede ser peor, es el momento en el que aparecen los helicópteros, que son los enemigos más difíciles de abatir.

Al final de los combates aparecen siempre unas escenas con gráficos renderizados a pantalla completa de una gran calidad. Estas escenas reflejarán una victoria o derrota, en función de nuestros resultados en el campo de batalla.

A la hora de comenzar la acción podenios jugar de varias formas:

Modo Trainer, o de entrenamiento: Este modo es muy útil para aprender a utilizar todo el armamento de nuestro tanque.

Modo Batalla: Si lo que quieres es combatir en una batalla esporádica este es el modo más recomendable.

Modo Campaña: En este modo el resultado de cada batalla tendrá efectos en la próxima. Así, el número de tanques para la siguiente misión, la dureza de la artillería, la aviación disponible y todos los factores se verán modificados dinámicamente en cada batalla.

En resumen, Armored Fist es un completo si-







NUESTRAS ARMAS

El armamento más potente y peligroso está del lado americano que con sus M1A2 Abrams pueden neutralizar a cualquier enemigo, pero tener el mejor tanque no quiere decir que seas invulnerable. Los modelos disponibles son:

■M1A2 Abrams: Tanque pesado, especialmente diseñado para luchar en situaciones extremas como una completa oscuridad, guerra química, etc. M3 Bradley: Este tanque sirve como apoyo al M1A2. Dispone

tralizar a cualquier enemigo,



además tienen dos misiles SAM para neutralizar a los posibles oponentes aéreos.

■ T80 MBT: Tanque pesado soviético, de menos prestaciones que el M1A2, pero de una indudable potencia de fuego. Nunca te pongas a su alcance.

BMP-2: Tanque ligero especialmente diseñado para apoyar a la infantería. Está equipado con misiles tierra-aire y misiles anticarro.

AH-64 Apache y MI-24W HIND: Estos dos helicópetoros serán el terror de los dos bandos respectivamente. Su táctica de ataque es muy peligrosa ya que generalmente aparecerán por sorpresa y apenas tendrás tiempo de preparar los SAM tierra-aire.

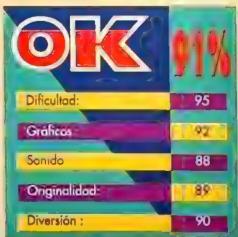


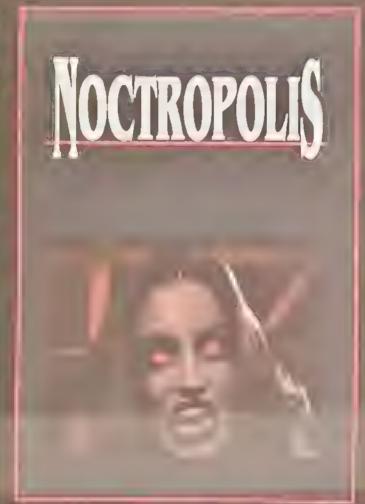
mulador de tanques que ofrece una altísima jugabilidad. Como veis este juego es una buena muestra de que un completo simulador no tiene por qué ser complicado, y estoy seguro de que os dará muchas horas de juego.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO









CUADRO TECNICO:

- OK Pasarela CD: NOCTROPOUS
- . Tipo: AVENTURA
- · Compañía: E.A.
- · Distribuidor: DRO SOFT

REQUERIMIENTOS:

- SVGA
- 386 o superior
- · 4 Mb de RAM
- Adlib, Sound Blaster, Gravis Ultrasound
- Ratón
- Disco duro mínimo: 360 Kb













orksheer (Tenebraso) es, aunque con otro nombre, Balman; Nactropolis es Gotham City; Stiletto es Robin can el sexo combiado a quizás Cat Woman (son casi idénticas, hasta en el uniforme). ¿Qué duda cabe?

Independientemente de la evidente influencia del Hambre Murciélago sobre el Hambre de las Sombras (o de cualquier otro héroe de la pandilla, pues al fin y al cabo todos son primos hermanos), la cierto es que esta nueva aventura se deja jugar muy bien, y mantiene el interés hasta el final. Los cómics (sobre todo, los de la llamada edad de oro de la década del 40 y del 50) han dado pie ya a más de una adaptación cinematográfica (incluso con las inevitables secuelas) y a numerosos juegos de consola y ordenador, mayoritariamento arcades.

La veta parece no tener fin y, ¿por qué no aventuras gráficas? En el caso que nos ocupa, Peter Gray, el protagonista, es una ruina humano, un fracasado en todos los sentidos, la que se canaca canamamante par un "perduclar", caya vida es tun gris cama su apalida: su aspara la dajó par su major casigo, con la cual pardió a ambas; en la libraria que posse las clientes brillon par su ausancia y están a punto de cartarle la laz y el aguns. Pero he aquí que muestro anti-hérae es un fun de las cómics y se había inscrito en un cancurso llamado "Quiero ser Tenabrese" (nombre de su parsonaje fovorito y que, en el último número de la serie había decidida retirarse y dejar su ciudad a mercad de las malandrines. ¡Qué irresponsobilidad!). Este concurso (que él ya casi labía olvidado hasta el punto de que no recuerda bien dónda dejó el comprobante) combiará su vida.

De repente llega el premio, que consiste en un objeto mágico que transporta a l'eter a la mismísima Nactropolis, ciudad escenario de los cámics que leía, en la que deberá con-









vencer a todas de que él puede sustinir di jubiledo Tanobreso. Se repite la historia da la muerte y resurrección de Supermin. A las hérese, como him la lingú a comprender Conon Doyle en su memoria, no se las mate ton férilmentel.

El juago tione algunas escanos y diálogas que hocen que no sen apropiado para niitos, sin llegar a estar clasificado como X. Tiene, culomás, la virted de estar cargado da humar, en la major tradición de Siena y, se



bre todo, de Lucas Arts. Por ejemplo: el conjunto de acciones que se pueden realizar (mirar, coger, abrir, ir a, etc.) pueden inten-tarse sobre cualquier persona u objeto (la in-terfaz es cómoda y sencilla) y, por supuesto, muchas veces la combinación acción-receptor puede no ser muy lógica, pero, como es sabido, en los aventuros gráficas hay que probarlo todo. Pues bien, ésta es una de las circunstancias que aprovecha el programa para tomarle un poco el pelo al jugador. Y

así numerosos ejemplos. Lo circunstancia de que el protagonista sea un hombre común y corriente y no un super-dotado es uno de los atractivos del juego. Un hombre corriente inmerso en una situación extraordinaria; ésa ha sido siempre una de las claves de los argumentos con "gancho". Si el sheriff de "Tiburón" hubiese sido un cazador profesional de escualos y no un neófito, la película habria perdido gran parte de su encanto. Ayuda mucho que uno piense "ese podria ser yo" y se identifique can el personaje. Los "malos" son como los de los buenos tiempos: deliciosos en su transparente e inconmensurable maldad. Tenemos a la Succubus, demonio que se ha posesionado del cuerpo de una monja y que viola y devora (sic) a sus victimas; al Maestro Macabro, ra (sic) a sus victimas; al Maestro Macabro, cirujano loco que convierte en puzzles mal armodos a sus pocientes; a la histriónica y también maniaca sexual Diva; al surrealista Morfeico; al exuberante Dedoverde, productor de vegetales muy agresivos; y al misterioso Flux (no ternáis, que no contare el final ni le diré a nodie que el asesino es el mayordomo). Y contra ellos el novato Peter que, no entrenado como héroe, tendrá que hocer gola de todo su ingenio para poner en su sitio







a tada esta fauna y devolver la paz a la ciu-

Además, habrá de persuadir al reticente Stiletto (quien tiene, además, la mala costumbre de lanzarle cuchillos de vez en cuando para convencerse de que él es tari macho como el macho que la dejó) de que él no es menos que el pasoto del ex-Tenebroso.

Noctrópolis no es una aventura al estilo Lucas. en las que el héroe es indestructible. Peter-Tene-braso, como los personajes de Sierra, tiene que andar con pies de plomo, pues la muerte lo acecha

par doquier. Pero eso no es una virtud ni un defecto del juego. Es una de las posibles concepciones del género. Cada compañía

tiene la suya. Quizás Noctrópolis no sea de las aventuras más dificiles de terminar (no es, pongaras más dificiles de terminar (no es, ponga-mos por coso, tan compleja coma las dos portes de Monkey Island; no hay que ser un genio para deducir, por ejemplo, la que hay que hacer con un perro fiero: un polo, una soga y una salchicha. Aunque peco de injus-to, es uno de las problemas más sencillos del juego). Pero esto siempre depende de la ex-periencia del que la enfrente y es sabido que, para los verdaderos expertos, ya hay pocas aventuras dificiles y que, para las no-vicios, todas lo son. Pero atractivos no le fal-tan: el humor y la trama, elementos muy imtan: el humor y la trama, elementos muy im-portantes están presentes. Resumiendo: ¿Es un buen juego Noctrópo-

lis? Si, lo es. ¿Podria ser mejor? A esta pre-gunta siempre se puede responder afirmati-vamente; a la primera no. Una aventura gráfica que se precie necesita algo de ma-gia, de ese elemento a veces dificil de describir, pero que se echo de menos cuando está ousente. Lo hay en Noctropolis.

JULIAN PEREZ

NO TODOS SOLI

Hay mas personajes atractivos: el padre Desmond, sacerdate de armas tomar: sus "Guardianes", inspirados en los Irregulares de Baker

Street de Sherlock Holmes, contrapartida de las "regulares" de Scotland Yard; la ocolorado recepcionisto de construcciones Cygnus, que dejara pasar al que consiga que vuelva que dejará pasar al que consiga que vuelva a funcianar el aire; el indolente responsable de montenimiento, apendice humano de un aparato de televisión, y muchos otros. En fin, que Noctrópolis es una de esas aventuras gráficas que justifican la bien merecido popularidad del género y que no defraudará a los amantes del mismo y felices poseedores de un CD-ROM (que, tal como van las cosas, pronto no va a quedar más remedio que tener, si es que se quiere jugar a algo).







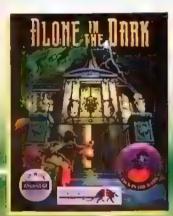
Siente la emoción al revivir el Mundial de Fútbol pasado con esta soberbla simulación. Podrás elegir entre 24 egulpos clasificados además de otros 6 de primera categoría con los que intentarás conseguir victorias tomando parte en los distintos partidos.

- Visión 3D única y revolucionaria.
- 3 modos de juego: Interactivo, manager y resultados.
- Juego para uno o dos jugadores.
- Representación realista de los jugadores en el campo gracias a los 11 niveles de zoom.
- Efectos sonoros desde las gradas dependiendo de la acción en el terreno de Juego.
- Integración de las nuevas reglas aprobadas por la Federación Internacional de Fútbol.





ALONE IN THE DARKTM



PC CD ROM

Aventura gráfica basada en las obras de H.P. Lovecraft, autor de la serie de novelas de Cthulhu, desarrollada en la mansión maldita Derceto donde tuvo lugar el sulcidio del pintor Jeremy Hartwood. Tomando el papel de su nieta Emily o del detective Edward Carnby deberás investigar qué pasó en la casa, por qué está hechizada y cómo quitar el encantamiento.

EI CD ROM incluye además el programa JACK IN THE DARK, un cuento en el que tendrás que liberar al hombre más importante del planeta de las garras de Jack, su enemigo de Alone in the Dark 2.



PC/PC CD-ROM



Méndez Alvaro, 57 • 28045 MADRID Tel: (91) 539 98 72 • Fax: (91) 528 83 63

ALOND IN THE DARK OF

Nochebuena del año 1924. Los pensamientos de Camby están con la pequeña Grace, una inocente niña de ocho años secuestrada por un grupo de contrabandistas, y a la que deberá liberar de las garras de Jack el Tuerto, pase lo que pase.



PC CD-ROM

SHADOW OF THE COMET

INFOGRAMES

Resuelve el enigma de la Sombra de la Cometa siguiendo las huellas de Lord Boleskine, gulen se volvió loco hace 76 años tras la aparición del Cometa Halley.

En esta versión CD ROM encontrarás dos programas distintos: el juego Shadow of the Comet proplamente dicho y la Visita al Museo Lovecraft, donde podrás descubrir toda una serie de objetos históricos extraordinarios.



• 386 a 33 Mhz o superior · 4 Mb RAM • Sound Blaster/Pro/16 • Disco dura mínimo: 8 Mb • Ratón, Teclado

Hace mucho, mucho tiempo, cuando la realidad tal como nosotros la conocemos no había sido creada todavía, el Gran Dios Wyrm creó un mundo que sería bautizado con su mismo nombre. Wyrm estaba destinado a convertirse en un maravilloso y pacífico lugar de reposo para aquellos guerreros que hubieran estado al servicio del orden durante toda su vida.



CUADRO TECNICO:

- OK Pasarelo CD: DRAGON LORE
- . Tipo: AVENTURA
- · Compañía: MINDSCAPE
- · Distribuidor: PROEIN S.A.

REQUERIMIENTOS:



todos los lugares llega la maldad, y Wyrm no iba a ser la excepción. En un oscuro rincón de la ladera de una montaña, un tenebroso castillo fue construido a partir de la roca natural, y en él, el Señor del Mal, encarnado en un poderoso guerrero comenzó a crear su pequeño reinado de terror.

Siendo casi imperceptible al principio, llegó a convertirse en una verdadera amenaza para la paz del mundo. Así, el Gran Dios Wyrm creó un grupo de valientes, que fueron a convertirse en los Caballeros del Dragón, los cuales, uniendo su poder

al de los elfos, los demás humanos y los dragones, consiguieron derrotar las hordas de Orcos, creadas por la magia negra del Dios del Mal.

La lucha duró varios meses, y, cuando por fin pareció que las fuerzas oscuras habían sido derrotadas, una persona escapó. Aquel que había creado el ejército de las tinieblas logró escapar, y buscando venganza, logró infiltrarse con





HECHIZOS DE ARCHIMAGO

Estas son dos de las muchos papiros con runas que te encontrarás a lo largo de la aventura. Para realizar cualquier hechizo, deberas tener entre tus pose siones el libro de magia, al que iras uniendo los pergaminos.









A LO INDIANA JONES

En un momento de la aventura, tendremos que correr por un estrecho pasillo, mientras nos pisa los talones una piedra de seis toneladas. Esta acción es necesaria si queremos conseguir una llave, totalmente necesaria.



UNOS BOLSILLOS SIN FONDO













su dragón verde en uno de los castillos del reino. Una vez en el interior de la fortaleza, invocó a dos poderosas criaturas, y con ellas acabó con la vida de Axel Von Wallenrod, uno de los Caballeros del Dragón.

Su criado, al ver esta macabra escena, cogió al hijo de Alex, Werner, y lo escondió en su cabaña del bosque, criándolo como a su propio hijo.

Dieciocho años más tarde, cuando Werner ya se había convertido en todo un hombre, y el que le salvó la vida hace mucho tiempo, no tuvo más remedio que contarle quién fue su verdadero padre, y cuál iba a ser su destino.

Este es el sencillo argumento que da pie a un juego no tan sencillo, repleto de mil y un acertijos, trampas y personajes de diferente talante.

Bajo una vista en primera persona, nos vamos a mover por el amplio mundo de Wyrm, en busca del hombre que asesinó a nuestro padre.

Muchos serán los objetos que nos encontremos en nuestro camino, pero más







serán los problemas a resolver.

El objetivo de Werner Von Wallenrod va a ser el de convertirse en el Caballero del Dragón que fue su padre, para así tener alguna posibilidad de acabar con las fuerzas del Mal.

Para ello, tiene que ganarse el voto de los doce que ahora forman el Consejo del Dragón. Dependiendo de si sus acciones a lo largo de la aventura tienden hacia la inteligencia,o hacia la violencia, se ganará el favor de unos o de otros, pero hay un punto intermedio en el que todos te admitirán y ése es precisamente el que tienes que conseguir, cosa nada fácil de hacer.

Los gráficos son el punto fuerte del progra-

ma, pues su definición y movimientos son tales que parece que nos estamos introduciendo en el monitor, transformándonos en Werner.

Sin embargo, los efectos sonoros, además de ser un tanto escasos, se hacen repetitivosa la larga. Aún así, Dragon Lore es una de las mejores producciones que hemos podido disfrutor hasta el momento.

CARLOS F. MATEOS







LOS CABALLEROS DEL DRAGON

To misión en el juego va a ser conseguir
el voto a favor de todos y cada uno de
los que componen en
te grupo. Para ella
deberás medir tur acciones entre la virlencia e la sebiduria
trasta lliegar en
punta en el que trade
amin de acuerdo









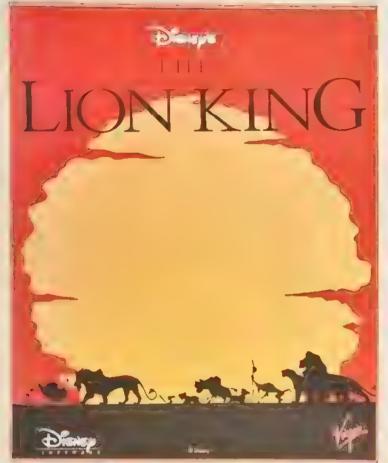












CUADRO TECNICO:

- OK Pasarela: THE LION KING
- . Tipo: ARCADE PLATAFORMAS
- · Compañía: VIRGIN
- · Distribuidor: ARCADIA

REQUERIMIENTOS:

- VGA
- 386 a 33 Mhz o superior
- Joystick, Teclado
- · Sound Blaster, Pro Audio Spectrum/+/16, Windows Sound System, Gravis Ultra Sound
- · Disco duro mínimo: 3,7 Mb

La más reciente película de Disney también tiene réplica en el campo de los

juegos para ordenador. Al igual que Aladdin, también creado por Virgin, The Lion King ha sido versionado a partir de un juego que salió en formato de cartucho para las videoconsolas Super Nintendo y Mega Drive.





l juego reúne las aventuras de un cachorro de león, heredero del puesto de rey de la selva, que, debido a una traición por parte de un león adulto (deseoso también de dicho trono), se ve huérfano teniendo que sobrevivir y aprender lo dura que





Tras superar alguno de los niveles de que consta el juego, podremos entrar en una subfase de bonus, en la que controlaremos a uno de los dos compañeros de aventuras del protagonista.

La primera fase está protagonizada por el jabalí, y en ella tendramos que conseguir agarrar al vuelo todos los escaraba-





jos de colores posibles. Utiliza el eructo siempre que puedas, pues para a los insectos en el aire.

En la segunda podremos controlar a la comadreja, y tendremos que recoger de nuevo el mayor número de escarabajos, a la vez que evitamos recoger las arañas venenosas.







es la vida por sí mismo.

A lo largo de la aventura, iremos viendo todos los paisajes que aparecen en la película amenizados con la excelente banda sonora original, compuesta por Elton Jhon.

A medida que avanzamos en los niveles, pode-

















mos descubrir como el leoncito que manejamos al comienzo, va creciendo hasta transformarse en un fornido y ágil león adulto. Pero el camino no es fácil, y puede que os cueste enormes dosis de paciencia llegar hasta ese punto. The Lion King es una muy buena opción de compra, sobre todo si has visto la película y te ha gustado.

CARLOS F. MATEOS

Cuestiones tecnicas

Los gráficos son de gran calidad, pues

han sido revisados con anterioridad por los dibujantes profesionales de Disney. Como ocurre en la película, todos y cada uno de los personajes han sido tratados como si de personas se trataran, creando un ambiente de humanidad y sensaciones racionales muy envolvente.





Entre fase y fase podremos disfrutar con maravillosas secuencias, tomadas del mismo filme, que, además de deleitarnos la vista, nos darán pie para la siguiente fase.



OK	00%
Diffcultad	87
Gráficos	93
Sonido	95
Originalidad	84
Diversión .	19/1

TRETA O TRATO, EXITO O FRACASO ... VIDA O MUERTE

O Pasarela

ca merces de los lementos como tilos mismos. Distes la para mentre elemento de los de mentres entre elemento de la para mentre elemento de la para mercenta de la para de mercento de la para de mentre elemento de la para de mercento de la para della para della para della

os lemmings es uno de los clásicos para los juegos del ordenador. Su primera entrega supuso toda una revolución en este singular mundo, pues sus creadores demostraron que era posible compaginar la estrategia y la diversión más frenética.



CUADRO TECNICO:

- OK Pasarela: ALL NEW WORLDS
 OF LEMMINGS
- . Tipo: ESTRATEGIA
- · Compoñía: PSYGNOSIS
- Distribuidor: DRO SOFT

REQUERIMIENTOS:

- · VGA
- 386 o superior
- · 4 Mb RAM
- Adlib, Sound Blaster, Roland
- · Ratón, Teclado





La velocidad tan vertiginosa de los lemmings provocaba una elevada adicción para intentar salvarles la vida. Cada vez que

pasabas uno pantalla, interiormente te sentias genial, para pasar a la más pura desesperación en la siguiente. Esta adicción se ha mantenido siempre en las siguientes partes y meioras.

¿Pero qué nos ofrece esta nueva entrega de los lemmings?

De momento, la idea original prevalece y es básicamente la misma. No hay ningún mativo para



cambiar una idea que tan buenos resultados ha dado siempre. Por lo tanto, se mantiene la adicción de entregas anterio-









res, pues salvar a estos simpáticos bichitos es el objetivo del juego. La gran novedad radica en los numerosos niveles a resolver, elaborados con una gran calidad técnica en general.

Los adictos están de enhorabuena. Nadie se explica el porqué de la manía de los lemmings al suicidio colectivo. Los programadores del juego les han "facilitado la tarea" al incorporar en cada pantalla multitud de peligros como fosos, trampas

AUNDO ANIMAL

La idea de los lemmings no nació de la nada. Está inspirado en la existencia de unos simpáticos mamíteros llamados lemmings, por supuesto, y que viven en las zona Paleartica. Nadia sobe el porque, pero cada cierto trempo, miles y miles de lemmings salen de los bosques y se lanzan al mar. Todos mueron, como es de supaner, y los biólogos todavia no saben el mativo del sucidio en elgunas especies de la Naturaleza. Las bellenas y algunas delines también deciden paner fin a su vida. Tol vez, sus relojes biologicos se vuelvan locas, o el sentido de la dirección se mastarne y les precipite a la muerte. Un misterio.



o encerronas sin salida. En un primer momento, algunas pantallas son bastante desconcertantes y sin posible solución. Además, la incorporación de tantos elementos gráficos distrae sobremanera al jugador, que se queda embelesado con algunos detalles, haciéndole olvidar su misión. Repito que el juego tiene muy mala idea. Por lo tanto, será necesario repetir varias veces algunas pantallas, pero en algunos casos cuando coges el truquillo al













LA HARORYMICA DE LA PRIMORE

Sin duda, el aspecto gráfico es lo más llamativo en la nueva aventura de los lemmings. Escenas renderizadas, fondas can calores suaves y armoniosos proporcionan uña agradable sensección a la vista. La único que queda un poco raro es el tamento tan diminuto de los protagonistas, aunque sea para el buen funcionamiento de algunas transpas. Pero, en definitiva, los gráficos suponen una de sus mejores bazas.

WANTENE LA ADIGCIÓN DE ENTREGAS ANTERIORES







asunto, pantallas superiores se pasan a la primera, aunque las de nivel digamos "medio" nos den auténticos quebraderos de cabeza.

Otro elemento novedoso es la incorporación de gráficos renderizados en algunas escenas. La espectacularidad está asegurada, pero lo importante es que los propios niveles han sido mejorados en este aspecto. Tanto los escenarios como los lemmings disfrutan de nuevos diseños y colores para revitalizar una idea ya vieja, pero que sigue tan vigente como el primer día.

También el cuadro de mandos ha sido mejorado: las opciones tienen un tamaño más grande, y con un rápido movimiento de ratón en muy pocos momentos pulsa-

mos tanto la opción elegida como el lemming protagonista de tal acción. Otra cosa es la dificultad, que sigue siendo muy alta, y seria de agradecer que el listón no estuviera tan alta.

En fin, los lemmings todavía tienen muchas cosas que decar. Sus sucesivas mejoras y remodelaciones confirman la



teoria de que una idea buena tiene muchas formas de salir a flote,

ANGEL FCO. JIMENEZ







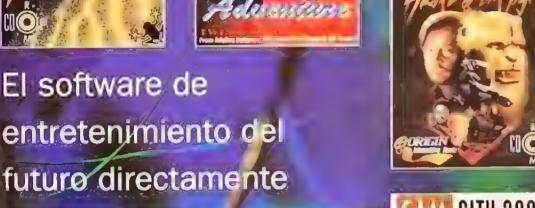


rou nukea the lave i

ectronic







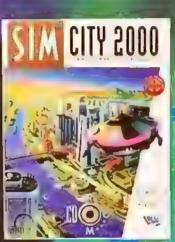






en tus manos







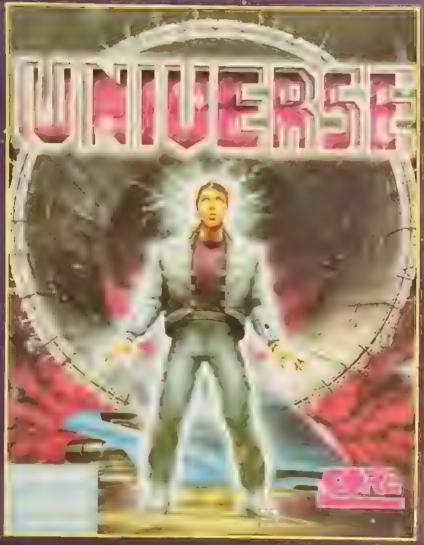
es





ELECTRONIC ARTS





CUADRO TECNICO:

- OK Pasarela: UNIVERSE
- · Tipo: AVENTURA GRAFICA
- Compañía: CORE DESIGN
- · Distribuidor: PROEIN S.A.

REQUERIMIENTOS:

- · VGA
- 386 o superior
- · 2 Mb RAM
- Adlib, Sound Blaster, Roland

En la dimension paralela de Universe, una realidad fluctuante başada en los terrores tecnológicos hará de Baris Verne el héroe del siglo XXI. Guialo entre los extraños mundos alienigenas en una carrera desenfrenada a través del abismo en el espacio interestelar, para buscar la fomosa estrella perdida. Ayúdale a vencer al infame rey de Oro y conquista en Universe este cosmos desconocido en un alarde de valor, inteligencia y sangre fria sin precedentes.

UIRTA

Poris Verno. Un muchocho normal en un pueblecito normal que, de repente, se ve embaucado en una de las aventuras más emocionantes de la historia de los juegos para PC. Enviado a casa de su tía por su madre

Enviado a casa de su tía por su madre para llevarle un mensaje de ésta, descubre en el laboratorio de aquél el experimento secreto del científico: una máquina para estudiar las estructuras maleculares del cosmos, las redes de materia-antimateria creadas con la explosión inicial del Big-Bang que fluyen a través del espacio configurando una especie de autopistas en el universo. Pero estas vias de comunicación no fluyen hacia las dimensiones acostumbradas por los humanos, sino que pasán de nuestro universo a otra paralelo y desconocido: es como si el cosmos fuera un sable y uno de los filos, el universo conocido por nosotros hasta hay.

nocido por nosotros hasta hay.

La máquina del tio de Boris la que hace
es un agujera y te traslada al filo opuesto
y paralelo, proyectándote en una suerte
de viaje espacio-temporal hacia unas culturas y tecnologías años luz por delante

de nosotros en progreso.

UNA GRAN DIFICULTAD

He de advertirte que si últimamente has echado de menos los retos en lo que a aventuras gráficas se refiere. Universe es la que has estado esperando durante tanta tiempo. Tiene muchas recompensos a la hora de lograr los objetivos que te hos de marcar en cada una de las etapas, pero la consecución de los mismos no va a estar exenta de trabajo duro y metas, que retarán la capacidad intelectual de cualquiera que se precie. No es un juego para mediocres, sino para aquellos amantes de las dificultades que de verdad quieran poner á prueba de una vez por todas la capacidad intelectual de la que disponen en este momento.

Como habrás adivinado sin duda, el juego se maneja con el ratón y dispone de una barra de iconos bastante peculiar. Difiere un poco de las barras a las que estamos acostumbrados y el buen conocimiento de la utilización de sus posibilidades, influirá de modo decisivo en el desarrollo y logro de fines planteados en el juego. Si no eres capaz de aprovecher todas las so-











luciones que te ofrece, probablemente no podrás solucionar algunes de les problemes que se te planteen durante la historia que nos ocupa. En esta borra de menús y submenús -en total diccinueve posibilidades- aparecen opciones tan insospechadas como dar de comer al protogonista o cambiarle de copa. También existen otras epciones, tales como saltar o lanzar objetos, llegando incluso a ser necesario utilizar la opción de "ataque" para lanzarte en defensa propio.

Una barra con texto situada entre la imagen principal de la pantalla que es donde se desarrolla la acción- y las barras de los menús, te irá diciendo que es lo que usas y para qué o con que cosa lo var a usar -eso si, tienes que saber francés, in glés, italiano o alemán pues son por ahora los idiomas en los que se presenta el

uego.

LOS DEDOS

Normalmente, en las aventuras gráficas que hayas podido jugar hasta ahora era un poco complicado saber si las acciones realizadas eran las correctas a no. A lo sumo, un mensaje textual de desaprobación aparecia en algún lugar de la pantalla bien fuese en forma de bocadillo o en una barra de textos similar a la que acabo de describir un poco más arriba. Si acertabas, el juego seguia su funcionamiento sin más. En Universe, sabrás inmediatamente si has hecho o no bien una cosa porque como en Roma los emperadores a la hora de decidir la suerte de un gladiador vencido en combate-, aparecerá una mano con el pulgar hacia abajo. No creo necesorio explicar el significado de estas disposiciones de las manos... ¿O si?

En Universe te verás involucrado dentro del núcleo mismo de una trama de guerras, ascensos y caídas de pader, en un

JUEGOS PELIGROSOS

Los padres de Boris Verne siempre le decian que jugar con cosas desconocidas era peligroso, y en este caso han tenido razón. Boris se verá transportado a un universo paralelo totalmente desconocido por la raza humana, y todo ello debido a su cotilleo en la casa de su tío, un cientíco con una cordura puesta en entredicho.



clima politico desestabilizado cuya honda expansiva alcanza a cosi todos los rinco-nes del "universo conocido" en el desconocido sistema paralelo de mundos al que has viajado. Este cosmos está compuesto por planetas como Ankarlon 5, Balkamos 7, el gran planeta liquido Coros, Daarlokorv, la gran base comercial del Imperia Virgan: un planeta artificial que suplantó en importancia al mismo Coros llamado Jud-Fornos , Siruf 2 o Rengell 9... ¿Crees que podrás gozar la paz, prosperidad y ormanía de la galaxia de Ghinarlh?, ¿verás los cuadrúpedos de la galaxia Kal Khoum a te involucrarás en las guerras de la de Keewox? ¿Soportarás las tensiones de Reewox? ¿Soportarás las tensiones diplomáticas y los conflictos bélicos en los limites de los imperios Virgan y Mekaliena dondé se encuentra situada la galaxia elipsiodal de Mekanthallot...? A estas y otras muchas preguntas deberás encontrar respuesto en Universe.

Tendrás oportunidad de observar cosos

Tendrás oportunidad de observar casas increibles como Wheelwarld, que es un planeta-ciudad mediano de concepción cilindrica que da vueltas constantemente para generor una gravedad artificial. Tengo que confesarte que lo de "talla mediana" le sorprenderá un poco, y es que en este "caos" paralelo, el sentido de lo grande o la pequeño se pierde un poco. Tendrás ante tus ojos un medio desconocido por completo con multitud de mundos explorar y particulares personaies que a explorar y particulares personajes que te ayudarán, te horán la vida imposible a simplemente pasarán de ti. Además ten drás tu propio coche como medio de transporte, aunque lo de cache quizas este un poco atrasado a la hora de describir el artefacto con el que te podrás mover a través de algunos lugares.

EN CONCLUSION

Ven, mira y asómbrate de las soberbias imágenes pintadas a mano en 256 colores repletas de animación, déjate absorver por la atmósfera fantástica de éste universa paralelo y la música que le acompaña. Rie, sufre y diviértere con una oventura gráfica digna de un dios en la que tu serás el protagonista, el viajera a través de las estrellas adelantándose a su tiempo y a

UN MOMENTO DIFICIL

Universe es un programa con un nivel de dificultad altisimo, debido al gran número de acciones disponibles. En la pantalla de este recuadro se muestra la solución a uno de los problemas que te abordarán recién empezado el juego: ¿cómo escapar de los asteroides? La solución es utilizar la opción "saltar" para alcanzar un roca voladora que aparece de vez en cuando, y desde ahí saltar a la plataforma que hay al fondo en una segunda etapa.

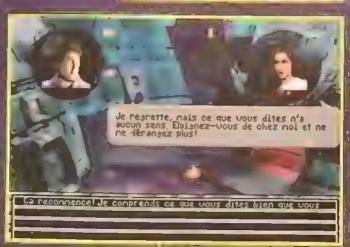












sus amigos en la exploración de este universo desconocido que invade hasta el último rincon de tu PC.

Muevete entre asteroides, a la largo y ancho de planetas, entre civilizaciones nunca vistas, rodeando terrores tecnológicos inimaginables, ciudades futuristas incretbles y descomunales naves espaciales que escopan a cualquier imaginación con la tecnologia de que disponemos en la actualidad, incluso entra dentro de planetas artificiales en forma cilindrica con varios miles de kilómetros de radio habitados par seres que pueden o no ser hostiles y quiza quieran ayudante a conseguir al final la meta que tu destino tiene preparado para ti: derrocar al firano de esto reolidad poralelo. En tus ma-nos se encuentra la posibilidad de hacer realidad el sueño de muchos seres inteligentes: ver la caida del Rey de Oro.

KOSE VILLALBA MEDINA





INCLUSION OF THE PARTY OF THE P

Comienza la leyenda...

PRON

Childre COFTWARD

VellAment, 16 - 5.º Doles. Tel: 576 22 08/00 - Fair 577 90 94

MINDSCAPECRYO

3 Pasarela-CD

15,1212C1-15,1

CUADRO TECNICO:

- OK Pasorela -CD: WORLD CUP
- Tipo: DEPORTIVO
- · Compañía: U.S. GOLD
- · Distribuidor: DRO SOFT

REQUERIMIENTOS:

- 386/25 Mhz o superior
- 4 Mb de RAM
- Super VGA
- Sound Blaster, Gravis, Roland
- · Ratón, Teclado
- · Disco duro minimo: 1 Mb

3 (O) N

En el cuadragésimo aniversario de la World Cup Golf, U.S. Gold presenta un interesante simulador deportivo basado en tan conocida competición, que este año se celebra en la hermosa isla de Puerto Rico.

Il complejo Hyatt Dorado Beach de la preciosa isla caribeña de Puerto Rico, ha sido el elegido para celebrar el cumpleaños de este torneo. Es posible participar en varios tipos de competiciones, pero todas se basan en el tranquilo juego del golf. Asi que cargad con la bolsa de palos a la espalda y ja por el birdiel Antes de comenzar a jugar el campeonato en sí, el programa ofrece entre otras opciones la posibilidad de entrenar en la zona de prácticas, jugar un solo



DOS COMPACTOS

Los gráficos del juego ocupan gran parte de los dos CD's. En ellos se guarda toda la información de los 18 hoyas, y en ciertos momentos se nos requerirá cambiar de compacto.





hoyo, o jugar contra otros integrantes de la competición (humanos o regidos por la computadora) un partido amistoso. Además, existe una gran variedad de torneos (en pantalla aparece una ayuda que explica las reglas de cada uno de ellos) en los que tomar parte.

Si no deseamos elegir alguno de los jugadores que aparecen en el menú del



compacto, el programa ofrece la posibilidad de crear uno nuevo, donde además de elegir el nombre, se debe manifestar si este es hombre o mujer, diestro o zurdo, especificar los palos con que va a contar, si desea un auto-caddy (ayuda sobre el palo a utilizar en cada momento), o si se emplearán opciones durante el juego como quitar el viento o designar

PRACTICA

Antes de comenzar a jugar seria recomendable que os pasaseis por la zona de prácticas. En ella se pueden entrenar acciones como el drive, el acercamiento a green o sacar la bola de un bunker.











PROGRAMAS COMPLETOS PARA PC'S

MARLING, BASE DE DATOS Y PROCESADOR DE TEXTOS

2.170 PTS

Este programa le permitirá llevar una base de datos de sus clientes, mandar cartas a los mismos, así como realizar tareas de tratamiento de textos, todo integrado

LEONARDO PARA WINDOWS

2.170 PTS.

Programa de dibujo. Relleno de siluetas, textos en cualquier dirección, de varios tipos y estilos. Las imágenes resultantes pueden almacenarse, imprantise o usarse en otras aplicaciones de Windows.

EL GUARDIAN

2.170 PTS.

El Guanhán <u>es un avanzado sistema de segundad diseñado para proteger</u> <u>su ordenador contra el uso no autorizado. También se pueden proteger</u> ficheros individuales

ROBEN FIGOR

LOSS PTS

Robin de los Bosques está aseduardo el castillo del malvado Shenff de Nottingham. Un <u>excelente juego de puntería, reflejos y astucia</u> acompañado en el disco por los juegos "Caballos" (camera de caballos con excelentes gráficos en tres dimensiones) y el famoso "Tetris Clásico"

GNU CHESS PARA WENDOWS

2170 PTS

Versión para Windows de <u>uno de los mejores programas de ajediez</u> existentes en el mergado. Dispone de un enorme libro de aperturas y más de 30 niveles de dificultad. Se incluye además el código fuente en C para aquel programador interesado en los más avanzados algorismos ayedrecísticos.

REALIDAD VIRTUAL SECOND REALITY

5.425 PTS

Podemos garantizar, sin el menor asomo de duda, que este programa es la conjunción de gráficos y sonulo más apabullante que jamás verá en su PC Second Reality fue un programa ganador del más prestigioso concurso internacional de realidad virtual para PC, Assembly 93. Contiene efectos especiales nunca vistos antes en los ordenadores.

APRENDA A ESTUDIAR

1.005 PTS

Este programa le ayudar<u>a a estudiar cualquier cosa.</u> Usted puede crear archivos con preguntas de cualquier tema o materia, ofreciendo irimensas posibilidades

COLECCION DE JLEGOS PARA WINDOWS

LOUS PTS.

Recogilación de los mejores juegos para Windows que han llegado a nuestras manos, con un poco de todo: juegos de acción, estrategia, asteroides, rompecabezas

LA TUMBA DEL FARADN

LAGS PTS.

Explore los miserios de la piramale con este piego de aventuras y acción. Se incluyen de regalo seis excelentes juegos más: "Quickserve", "Xonia", "Comecocos", "Invasores", "Rush hour" y "Lunar Lander"

PLACTING

(version DOS) 2.170 PTS.

Entre en el apasociante mundo de los fractales. Fracunt es con mucho el generador de fractales más veloz y completo del mercado.

PC EXOTICO

3.255 PTS.

Aquí ofrecemos, sólo para MAYORES DE 18 AÑOS, tres increfbies conjuntos de películas entinas reales, a todo, color y de gran calidad.

OFERTA ESPECIAL

ITODOS POR SOLO 9.900 PTSI

Pida por teléfono al (91) 890 38 92, por fax al (91) 896 05 10 o por carta a.

Prix informática

Apartado 93

28200 San Lorenzo de El Esconal (Madrid)

····· SOLICITE CATALOGO GRATUITO ·····

Pasarela-CD

VENTANAS

Toda la información relativa a los golpes, palos, viento... etc., es fácilmente accesible desde las ventanas desplegables de la pantalla principal de juego.







DIGITALIZACIONES

Antes de comenzar un hoyo, éste nos es presentado con uma digitalización de su mecorrido. Algunos cuentan con imágenes de video que aporecen al golpea el drive.

el grado de rebote de la pelota sobre la hierba.

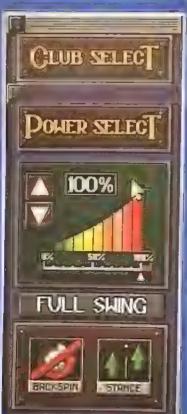
GRAFICOS ALUCINANTES

Lo mejor del programa es, sin duda, su maravilloso aspecto. Éste ha sido logrado gracias a la utilización de potentes estaciones de trabajo Silicon Graphics, que han conseguido que World Cup Golf tenga los gráficos más bonitos, hasta la fecha, en juegos de golf.. Todos los hoyos han sido recreados hasta el más mínimo detalle pixel a pixel (greens, bunkers, palmeras, lagos...) en modo 640 x 480 x 256 colores, por lo que es necesario poseer una tarjeta gráfica Super VGA. Tan grande es el montante de gráficos y efectos, que el programa ocupa dos CD's.

El apartado sonoro también ha sido cuidado, encontrando además de las típicas melodias y efectos sonoros de otros juegos de golf, comentarios sobre las jugadas que realicemas. Si te gustan los juegos de golf, World Cup Golf es un buen título, ya que además de incluir un elevado número de opciones que permiten variar a gusto del usuario todas las posibles acciones, sus gráficos y sonidos son fantásticos. En resumen, un duro rival para Links 38ó Pro, pero que, a diferencia de éste, se hace ligeramente más difícil de jugar debido a un sistema de juego más complicado.

ANTONIO GREPPI





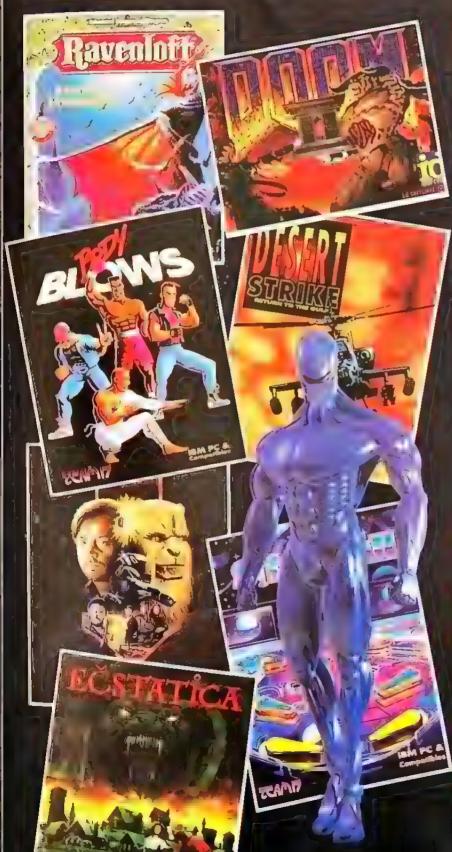






iliahora en mexico!!!

Ya se encuentra a tu alcance toda la Fuerza llimitada de la diversión y el entretenimiento en tu PC.



odos los juegos y/o títulos de software que veas en esta revista están disponibles en México. Totalmente en español, a través de:

Fuerza Ilimitada, S.A. de C.V. Tel. 362-5157, 362-5282, 362-5899, Fax: 362-5032 Viveros del Rocio № 15, Col. Viveros de la Lorna 54800 Tianeplantia Edo. de México.

Por supuesto también los encontrarás en las tiendas departamentales de mayor prestigio en México

PALACIO DE HIERRO, LIVERPOOL Y SEARS

En las cadenas de tiendas de computo más reconocidas:

AMERICAN SOFTWARE & HARDWARE, PC COMPUTER SUPER STORE, OFIX (VERACRUZ), ASESORIA Y SUM. (MERIDA), HERSYMAC SISTEMAS (GUADALAJARA), INTERDESARROLLO CYDIC (TORREON), TELEPLUS (CHIAPAS), SAS MAYORISTAS DIECCA (TABASCO) SUPER BBS, Y MUCHAS OTRAS MAS.

Con todos los distribuidores de

CENTRAL SOFTWARE, INGRAM DICOM, MERISEL Y MPS MAYORISTAS

O bien llámanos y con gusto te daremos los datos del punto de venta más cercano a tu localidad.

Y no olvides que al adquirir los productos distribuidos en México por Fuerza Himitada S.A. de C.V. cuentas con

- Más de 500 titulos. Los mejores clásicos y del momento, en tu propio idioma español (software, caias, manuales).
- Garantía de reparación, reemplazado o devolución de tu dinero, por 90 días a partir de la compra.
- Línea telefónica de soporte técnico para resolver tus dudas o problemas de instalación de software.
- Línea Telefónica de Tips o consejos para los mejores juegos (servicio exclusivo para socios):
- Libros de pistas también en español para resolver los mejores juegos del mercado.
- Los mejores precios en software original y en español.

Con todas estas ventajas ya no debes preocuparte más que en disfrutar tus aventuras, quedó en el pasado adquirir software pirata o en inglés sin ninguna garantia.

Pasarela-CD

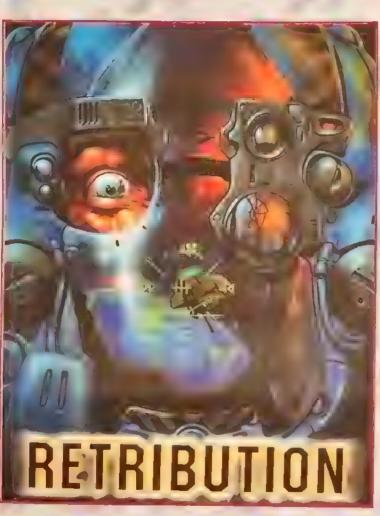
A finales del siglo XXIV, la Tierra se encontraba en una situación crítica. Graves malentendidos políticos entre las mayores potencias mundiales, provocaron la declaración de una nueva guerra mundial. Nadie tenía en cuenta el futuro de la humanidad que poblaba el planeta, inocentes de cualquier culpa. Los intereses monetarios eran más importantes.

CUADRO TECNICO:

- OK Pasarela-CD: RETRIBUTION
- Tipo: ARCADE SIMULADOR
- Compañía: GREMUN
- · Distribuidor: ERBE

REQUERIMIENTOS:

- 386 a 33 Mhz o superior
- 4 Mb RAM
- Joystick, Ratón, Teclado
- · Disco dura minimo: 2 Mb
- Sound Blaster/16, Adlib, Roland



res días antes del cataclismo sucedió lo que nadie esperaba. Unas figuras enormes comenzaron a aparecer en el cielo de todo el mundo. Eran unos extraños y gigantes artefactos que se mantenían flotando en la nada, sin realizar ningún ruido.

Los continuos ataques verbales entre los dirigentes de los diversos países cesaron durante una semana, en la que

aquellos máquinas se mantuvieron en silencio, como unos centinelas siempre alerta. Al octavo día el silencio fue roto y en todos los canales de holovisión apareció la misma imagen. Un ser, con aspecto parecido al de un insecto pero del tamaño de un hombre, comenzó a hablar:

-"¡Humanos!, hemos venido en son de paz. Somos una raza casi en extinción. Nuestros últimos supervivientes están en las naves que hemos repartido por todo el planeta.





¿SALVADORES DEL MUNDO?

Nuestro mundo ha muerto debido a una guerra inútil como la que queréis comenzar vosotros.

Estamos aquí para ofreceros un trato que beneficiará a las dos razas: nuestra tecnología, por un espacio de vuestro planeta para poder preservar nuestra especie. Esperaremos la respuesta." Los humanos aceptaron la propuesta.

NO ES ORO TODO LO QUE RELUCE

Unos meses después del tratado entre mundos, la situación era ideal. La paz tan esperada había llegado por fin para todos, y la felicidad reinaba en todos los sitios

Los problemas comenzaron cuando la población completa de dos villas, situadas a las afueras de Kansas, desapareció sin dejar rastro. Las fuerzas de la autoridad buscaban explicación sin hallar respuesta alguna. Fue a un miembro de las fuerzas especiales, al que se le ocurrió la idea de infiltrarse en la zona alienígena para ver si encontraba alguna solución al enigma.

La horrible sorpresa se hizo inmediata, pues, nada más entrar en los hangares donde eran guardadas las naves espaciales, descubrió cómo los cadáveres mutilados eran transportados en ca-









LOS ALTOS MANDOS

Estos serán tus superiores. A medida que vayas superando las diferentes misiones que te irán encargando, serás felicitado por ellos. Es conveniente caerles bien.













LAS INSTALACIONES ALIADAS

Puedes moverte por el complejo con total libertad, e ir desde tu habitación, donde puedes informarte con la halovisión de las últimas novedades, hasta la sala de control, donde te informarán de la siguiente misión que tienes que llevar a cabo.







MAPA DEL TERRENO

Tendrás que acceder a él en todo momento, pues es la única forma de situar correctamente los objetivos. A la derecha tendrás una guía de colores que te informará de lo que hay sobre el terreno en ese momento.







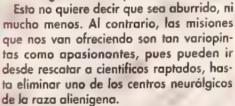
jas de vacio al interior de una despensa frigorífica.

Poco tardó en avisarlo a sus superiores, que mandaron un escuadrón espía que no regresó. Una nueva guerra iba a comenzar, pero esta vez por la supervivencia de la humanidad.



EXTERMINACION ALIENIGENA

El juego está basado como si de un arcade de naves espaciales se tratara. Ha sido empleada la técnica que tan famosos hiciera a los juegos Wing Commander, Comanche, etcétera, pero no ha sido incluido nada nuevo, lo que decrece en gran medida la originalidad del producto.





El programa está tratado más como un arcade que como un simulador, con el consiguiente aumento de la manejabilidad.

Retribution es muy buen producto si no pides grandes alardes técnicos a la hora de buscar alguna novedad.

CARLOS F. MATEOS





MIRANDO A TODOS

El juego te da la posibilidad de mirar hacia todos los lados de tu nave, lo que te da un mayor campo de visión, y, en consecuencia, mayores posibilidades de sobrevivir en el campo de batalla.









OK	85%
Dificultad :	86
Gráficos	85
Sonido :	93
Originalidad:	82
Diversión	81

FANTASTICA CAMISETA DE RISE OF THE ROBOTS!

¿Te gustaria conseguir una cibernética camiseta de Rise of the Robots?. Tenemos 100 estupendas camisetas esperando para ser sorteadas entre todos los que nos enviéis el cupón de participación (no valen fotocopias) antes del día 10 de Febrero de 1995 con la respuesta correcta a las cuatro preguntas que formulamos a continuación:

PREGUNTAS:

- ¿Qué conocido guitarrista ha compuesto parte de la música que se puede escuchar en Rise of the Robots?
- a) Eric Clapton
- b) Brian May
- c) Mike Olfied
- 2) ¿En que ciudad se desarrolla la acción del juego?

NOMBRE

APELLIDOS

POBLACION......CP

TELEFONO.....EDAD.....EDAD.....

- a) Metrópolis 4
- b) Cyberia
- c) Androidea
- 3) ¿Cuál de estos robots no aparece en ninguno de los combates?
- a) Cyborg
- b) Supervisora
- c) Metalicón
- 4) ¿Cuáles son los puntos fuertes de Cyborg ECO 35?
- a) Inteligencia y agilidad
- b) Rapidez y resistencia
- c) Buén corazón y memoria fotográfica





Recerta esta cupon y
enviánce es
OIC PC
CONCURSO
RISE OF THE ROBOTS
Plaza República del

Plazo República del Ecuador, 2 1º B 28016 Madrid

 2-a 🗆 b 🗆 c 🗅

4.-a 🗆 b 🗆 c 🔾



The Legend of Kyrandia: Book 3

El malvado Malcolm, que fuera transformado en piedra por el asesinato de la reina y el rey en la primera parte de esta saga, vuelve con fuerzas renovadas para hacer la vida un poco más imposible a los habitantes de Kyrandia.

CUADRO TECNICO:

- OK Pasarela-CD: THE LEGEND OF KYRANDIA: BOOK 3
- · Tipo: AVENTURA GRAFICA
- Compañía: VIRGIN
- Distribuidor: ARCADIA

REQUERIMIENTOS:

- VGA
- 386 a 33 Mhz o superior
- Sound Blaster/Pro/16/AWE 32, Adlib, Gravis, Pro Audio Spectrum 16
- Disco duro mínimo: 10Mb







a sorpresa es que el personaje protagonista de esta aventura, el que vamos a controlar nosotros, es nada más y nada menos que el mismisimo Malcolm.

Esto da un giro de 180º a las aventuras que nos tenían acostumbrados los señores de Virgin, acerca del mundo de Ky-

Esta tercera parte encierra grandes diferencias con respecto a las anteriores entregas. La primera, que también es la más llamativa, son los increíbles gráficos que se han diseñado para la introducción, como para el juego en si.

La vida de Malcolm, que es el arqumento utilizado para meternos en la

aventura, está repleta de puntos humorísticos que nos harán soltar una carcajada en más de una ocasión. Otra de las novedades importantes es la posibilidad de elegir la forma de actuar del personaje principal, gracias a un medidor, situado en la parte derecha de la pantalla, que nos indica como es Malcolm, en ese momento. El marcador nos da tres opciones de actitud: bondadoso, normal y mentiro-

La mejor manera de usar esta divertida posibilidad es, actuando de modo normal, siempre que actuemos con objetos, o estemos solos en alguna estancia. Bondadoso cuando hablemos con alguien, vestido con nuestra ropa de bufón origi-

nal, y mentiroso, cuando usemos un disfraz para pasar desapercibido, o para poder acceder a un lugar en el que no somos bien recibidos.

Lo que los programadores han dejado casi idéntico, y muy acertadamente, por cierto, es el inventario, pues así le resultará más sencillo hacerse con el manejo del juego a aquellos que ya han disfrutado con alguna de las anteriores aventuras, pero los que cojáis las leyendas de Kyrandia por primera vez, no os asustéis, pues el sistema de manejo de objetos y acciones es de los más simple.

BOLO EN INGLES

Puede que la mayoría de los lectores con-





sideren ésto como una mala noticia, pero la tercera parte de la fantástica saga "The Legend of Kyrandia", además de ser puesta a la venta sólo en el formato de CD-ROM, la que descarta a todos aquellos aficionados a las aventuras gráficas, que no disponen de un lector de CD, no va a ser tampoco traducido a nuestro idioma, ni en voces, ni en textos, así que, preparaos para tener el diccionario de traducción simultánea de ingles-castellano, debajo del brazo, pues vais a necesitarlo si queréis llegar lejos y realizar alguna que otra acción de interés en el transcurso de esta aventura. The Legend of Kyrandia: Book 3, ha sido

realizado como si de una película de humor se tratara, y esto es posible gracias a las risas de fondo que se le han incluído al juego, muy típicas de cualquier serie cómica norteamericana, y que se activan cada vez que ocurre algún evento gracioso, una situación comprometida, o alguna acción deliberadamente maliciosa, lo cual es bastante sencillo en este programa. Malcolm nos da la oportunidad de manejar al malo de la "peli", a la vez de gastar adrenalina, haciendo bromas por los fantósticos lugares de Kyrandia.

CARLOS F. MATEOS









¡QUE MENTIROSA ES ESTA BUENA PERSONA!

La posibilidad de elegir la actitud que queremos mantener en algunos momentos frente a un personaje con el que vamos a hablar nos da una capacidad de conversación mayor que en cualquier otra aventura, y esto aumenta la diversión.





Aunque algunas veces te conviene pasar por un renovado y puritano Malcolm, no conviene desechar la opción de mentir a alguien, cuestión en la que nuestro amigo está muy experimentado.









CUADRO TECNICO:

- OK Pasarela: ALADDIN
- Tipo: ARCADE DE PLATAFORMAS
- Compañía: VIRGIN
- · Distribuidor: ARCADIA

REQUERIMIENTOS:

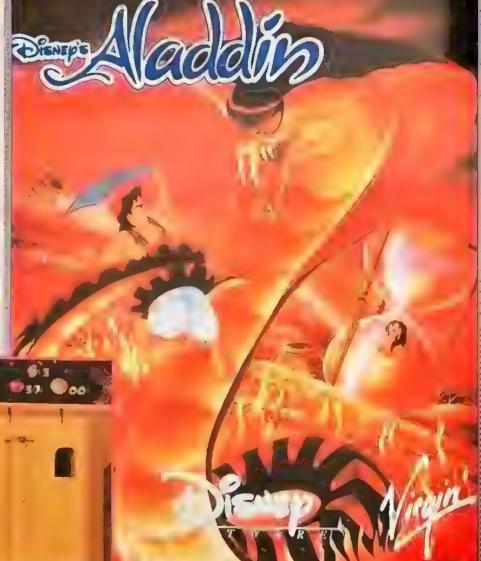
- VGA
- 386 o superior
- Joystick, Teclado
- Sound Blaster, Pro, AWE 32
- Pro Audio Spectrum/+/16
- Windows Sound System
- · Disco duro minimo: 4,8 Mb

MUNDOIDEALL

Solamente de la imaginación de la compañía Disney podía surgir una historia tan bella como es la de Aladdin. Directamente de las consolas, aparece este divertido juego de plataformas para PC, capaz de asombrar a todos los que jueguen con él desde el primer momento.



02300





laddin salió originariamente en el formato de cartucho para la Mega Drive de Sega, consiguiendo una gran aceptación entre el público infantil y juvenil, debido al reciente éxito de la película.

La versión para PC ha sido creada

LA TIEMDA DEL CHARLATAN

El simpático vendedor que aparece al principio del filme, ofreciéndonos toda clase de baratijas, va a hacerlo en el juego también. Pero esta vez dándonos cosas más valiosas, como vidas extra y deseos que se utilizarán en la fase de bonus del Genio. Para comprar, necesitarás haber recogido anteriormente suficientes gemas rojas.

















LAS MIL Y UNA PANTALLAS DE BONUS

Dentro de cada uno de los subniveles puedes conseguir desde gemas hasta vidas extra. Todo depende de tu habilidad a la hora de manejar al monito Abú, o de apretar la tecla en el momento preciso en que sale una vida en la boca del Genio.



con todo el despliegue de medios que puede ofrecer una máquina tan potente como es el ordenador.

Aunque el juego es idéntico en ambos casos (si nos referimos sólo al número y diseño de las fases, control de los personajes y ambiente creado), existe una serie de detalles que lo convierten en uno de los mejores juegos de plataformas vistos hasta el momento.

La música es increible, superando todo lo oído en programas de este tipo. Por ejemplo, en la música de presenta-









UNOS ENEMIGOS DE PELICULA



Todos los personajes que le dificultan la vida a Aladdin aparecerán en el juego. Desde el enorme guardia de palacio, que te lanzará barriles al más puro estilo del clásico videojuego de las máquinas recreativas Donkey Kong, hasta el malvado Jaffar, transformado en serpiente, pasando por Gazzim, el ladrón que muere en las fauces de la Cueva de las Maravillas.

















ción, se ha incluido la voz del cantante masculino que interpreta la canción original, lo que le da un encanto especial al que ya tenía de por sí.

SIGUIENDO EL ARGUMENTO

Todas las fases están realizadas en el mismo orden en que salen en la película, siendo también ilustradas con se-









cuencias de introducción que te explican la situación a resolver.

Los gráficos también han mejorado considerablemente, tanto en tamaño, como en definición, alcanzando casi el grado de dibujos animados.

Un dato interesante: todos los gráficos y escenarios han sido previamente diseñados por la factoría Disney para



luego pasar por un proceso de digitalización que les proporciona este resultado tan fantástico.

Aladdin es una baza muy acertada para aquellos que disfruten con arcades de plataformas, y quieran sorprenderse gratamente.

CARLOS F. MATEOS









LOS DESEOS DE ALADDIN

Estas son las diversas ayudas que te encontrarás a lo largo y ancho del mapeado para hacerte más llevadera la aventura. Los objetos son muy dispares entre sí, pero guardan la relación de que todos te los ofrece el Genio.





Ultimate Body Blows

Los juegos de lucha para PC siempre han sido muy problemáticos, debido a los grandes requerimientos que necesitan para moverse suavemente. Sin embargo, Ultimate Body Blows rompe este molde ofreciéndonos un juego supermanejable y



divernido.





CUADRO TECNICO:

- OK Pasarela: ULTIMATE BODY BLOWS
- Tipo: LUCHA
- Compañía: TEAM 17
- Distribuidor: PROEIN S.A.

REQUERIMIENTOS:

- 386 SX/25 Mhz o superior
- 4 Mb de memoria
- · SVGA/VGA
- Sound Blaster, Gravis
- Joystick, Teclado





ace ya unos meses apareció en España Body Blows, el antecesor del juego de lucha que comentamos este mes. Este programa ya nos sorprendió entonces por su gran calidad gráfica y sonora, que no dejaba nada que envidiar a los juegos de las consolas. Ahora nos llega su segunda parte, y en formato CD-ROM, dejando claro que en Team 17 no se han quedado cruzados de brazos.

EL RETORNO SINVENCIBLES







Ultimate Body Blows te ofrece hasta 22 luchadores diferentes, entre los que por supuesto están nuestros antiguos retos. Para ambientar al máximo cada com-

bate se ha incluido unabanda sonora muy discotequera en formato CD-Audio, además de los efectos sonoros ya tradicionales en la anterior entrega.

Las opciones de juego también han aumentado y ahora es posible hacer minicampeonatos entre dos jugadores, eligiendo cada uno varios luchadores, que se irán sucediendo en función de las victorias o derrotas en cada



Hasta once nuevos luchadores te están esperando en Ultimate Body Blows, cada uno con su magia especial,

KAI-TI: Toda una psiánica capaz de concentrarse y destruir las células de su oponente.

TEKNO: Un temible androide capaz de lanzar misiles y volar por los aires.

DINO: Tiene toda la fuerza de los grandes dinosaurios y además cuenta con la ayuda de un miniamigo que golpea en el momento más inesperado.

WARRA: Su sóla presencia puede congelar la sangre a su oponente, que se verá totalmente paralizado.

INFERNO: Un elemental de fuego que achicharrará a quien se le ponga delante.

ORAGON: Este es un dinosaurio pesado, tan pesado que aplastará con sus posaderas al inocente que le rete.

AZONA: Esta luchadora es la hija del Dios de la Tierra, del cual recibe todo su poder.

PHANTOM: Un duro contrincante que puede hacerse etéreo y atacar desde el aire en el momento más inoportuno.

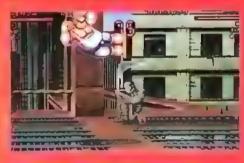
LAZER BEAM: Si se concentra es capaz de lanzar un haz de electricidad que será muy difícil esquivar.

PUPPET: Este enemigo metálico tiene como principal arma sus extremidades superafiladas, que atravesarán a sus oponentes descuidados.

















combate. Las opciones disponibles son: arcade, un jugador, dos jugadores, equipo y torneo.

Los escenarios de combate también han sido ampliados en número e incluso en calidad. Por ejemplo, uno de los combates nos trasladará a una cascada de agua en la que ver los reflejos de los luchadores será toda una delicia.



(1) (2) 11 11 11

Cada luchador tiene sus puntos fuertes y débiles, aunque hay algunos como Max, el enemigo final de la primera parte, que os harán pensar que son invencibles.

Sólo he encontrado una pequeña pega a Ultimate Body Blows, y es que no se pueden redefinir las teclas al gusto de cada uno. Pero como lo más recomendable es que se juegue con un joystick, esta pega carecerá de importancia en la mayoría de los casos.

En definitiva, Ultimate Body Blows es una excelente mejora del anterior

Body Blows, con más luchadores, más música, más escenarios, más opciones... es decir, más todo.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO









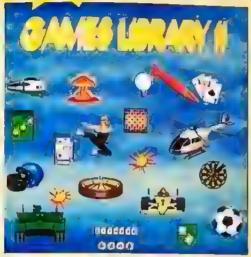






NOVEDAD

Oferta especial de Navidad limitada exclusivamente a los lectores de la revista OK PC



- 650+ Mega Bytes
- Más de 5000 novedades
 - Fecha de creación: 31 de Octubre / 94
- 100% de los ficheros son del 1994
- 100% libres de virus conocidos
- No contiene ficheros repetidos
- 100% compatible PCBoard 100% compatible ISO 9660
- Garantía Absoluta
- Precio con IVA incluido
- Ficheros WAD para DOOM



Utilizado por miles de usuarios americanos y canadienses, ahora por primera vez en España,

Este nuevo CD-ROM está considerado por los expertos como el mejor y más actualizado de los CD-ROM de Shareware para juegos del mercado mundial.

Disfrute Usted y toda su familia con esta colección de más de 5.000 juegos de actualidad y todo por el precio increíble de 1 pta, por juego.

Además si ordena su CD-ROM dentro de 20 días, podrá escoger un regalo valorado en 2.995.-pts. (ver recuadro).

Vea unos cuantos ejemplos de esta increíble colección:

- Juegos de aventura
- Juegos del tipo Apogee
- Juegos de acción
- Juegos de arcade
- Juegos de sobremesa
- Juegos de azar
- Juegos Epic
- Demos
- Simuladores de vuelo
- Golf
- Juegos educativos infantiles
- Juegos de reflexión
- Juegos de guerra
- Juegos de super violencia
- Juegos de estrategia

- Juegos de palabras
- Juegos de cartas.
- Juegos de ajedrez.
- Puzzles
- Mah Jongg
- Los últimos trucos y
- trampas
- Elementos para crear
- nuevos niveles
- Editores de terrenos y escenarios
- Ficheros WAD para \mathbf{DOOM}
- Ficheros para FS 4/5

y mucho mas...

SUS GARANTIAS

1) Si usted no se halla completamente satisfecho, sólo tiene que devolver la mercancia comprida y el disco de regalo con su embalaje original. El envío deberá hacerse certificado y su dinero le seni reembolsado (menos 900 Pis, de gastos de gestión).

2) Todos nuestros CD-ROM están libres de virus conocidos

3) Usted no tiene ninguna obligación de compra ulterior. Algunos de estos programas son de freeware (gratuitos) y otros de shareware (de libre prueba). En caso de serie dut usted tiene la obligación moral de pagar al autor un pequeño royaltie

4) Su pedido será enviado por el correo normal, lo cual supondrá un plazo de entrega de 5 a 15 días. Si lo desea argente el plazo de entrega será de 2 días. (plazos sometidos a límites de stock). Envío urgente 500, pis suptementarias

Si usted responde antes de 20 días, podrá escoger gratultamente uno de los siguientes 8 CD-ROM, (valorados en 2.995 pts. cada uno).

Nº I SHAREWARE FORUM 650 Mb. Contiene los mejores programas de shareware del 92/93. Clasificados por categorías. Con una amplia gama de temas y suretos de actualidad.

N"2 WINDOWS MANIA 617 Mb. De programas específicos para Windows Comprende antivirus, aplicaciones, ficheros de sonido, comunicaciones, PAO/ CAD, educativos, segundad, etc...

N°3 HOTTEST FANTASIES 640 Mb. (Reservadas estrictamente para mayores de 18 años). Una pieza indispensable para los amantes de las sensaciones fuertes XXX. Contiene imágenes, animaciones, juegos, etc.

Nº 4 PROCLIP Contiene más de 6000 imágenes elip art, clasificadas por materias y se presentan en formato PCX y TIFF

Nº 5 GAMES LIBRARY. La colección más completa del mercado. 7000 juegos distintos. Contiene juegos arcade, simuladores, educativos, de reflexión, de sobremesa, de aventuras y muchos más

Nº 6 PROSOUND. Este CD-ROM contiene varios centenares de efectos sonoros profesionales, libres de derechos. Presentados den formatos WAV para Windows, Para tarjeta de sonido Soundblaster

Nº 7 PROTYPE, Ideal para profesionales o amateurs. Este disco contiene

varios centenares de tipos de letra TrueType y ATM para Windows
N° 8 SELECT IMAGES 150 fotos en formato TIF de 24 bits. Profesional
SVGA, Ideal para PAO, multimedia, presentaciones, etc... Estas fotos se pueden
utilizar sin pago de royalty alguno. Para PC y MAC

Requisitos técnicos: PC/AT DOS 5.0 o superior, Lector de CD-ROM standard compatible 9660 ISO. Tarjeto VGA, SVGA. (Tarjeta de sonido para Prosound)

OKPC-1294 Cupón de pedido Tel: (93) 890 4822 Fax: (93) 817 1870
Edimestre C/ Bisbe Morgades, 2-08720 - Vilafrança del Penedès
El CD-ROM GAMES LIBRARY II al precio especial de 4,995+400 pts
de gastos de envio
Total 5.395 pts. + el CD-ROM gratuito Nº
El CD-ROM Nº al precio especial de 2.995 pts. + 400 pts. de gastos
de envio. Total 3,395
OBLIGATORIO para todos los pedidos del CD-ROM Nº 3 para adultos.
Firmando este cupón certifico tener más de 18 años
Firmu
Forma de pago: Cheque bancario Contrarreembolso (300 pts.)
VISA n°fecha cad
Nombre:Apellulos
Dirección
Código Postal:Población
Teletono
En caso de reembolso los gastos de devolución no serán inclinodos,
Edimestre, S.A. se reserva el derecho de modificar o interrumpir esta oferta
sin preasition



Nascar Racing

Single Race Championship Season Presesson Testing Multiplayer Race Driver Info Options: Exit





Il desarrollo de Nascar es idéntico al de Indycar Racing, anterior titulo de la compañía Papyrus, pero mejora de manera excepcional un programa que parecia insuperable. El nuevo juego se basa en la Fórmula Nascar. competición que se desarrolla integramente en Estados Unidos y en cuyas carreras participan coches de serie retocados para adecuarlos a las duras condiciones de la carrera (añodiendoles nuevos motores y barras de protección, ya



que los choques y accidentes son continuos en esta especialidad que habitualmente se celebra en circuitos ovales). Con este programa es posible vivir toda una temporada de esta interesante competición automovilistica.

Desde el menú inicial es posible acceder a las principales opciones del juego. Las más habituales serán la elección de circuito para celebrar una única carrera, u optar por la participación en una temporada completa, donde es posible sal-

CUADRO TECNICO:

- OK Pasarela-CD: NASCAR RACING
- Tipo: DEPORTIVO
- Compañía: PAPYRUS
- · Distribuidor: ARCADIA

REQUERIMIENTOS:

- 386 o superior
- · 4 MB RAM
- · VGA, SVGA
- · Adlib, Sound Blaster, Pro Audio
- Ratón, Teclado, Joystick

Indycar Racing fue la revelación deportiva del año pasado. Sus creadores, Papyrus, han mejorado lo insuperable en Nascar, un increíble simulador automovilístico basado en las carreras de la Fórmula del mismo nombre.



var la posición y puntuación en el campeonato. También se ofrece una sesión de práctica para hacerse con los controles del coche, el cambio de los parámetros iniciales del juego, o la información sobre el conductor (cambio de nombre, equipo, o coche). Además, los poseedores de un módem o que tengan conectados dos o más ordenadores por red también pueden celebrar carreras entre ellos, siendo está una de las novedades más interesantes.

Antes de cada carrera hay que participar en las rondas de clasificación que determinan la posición en la parrilla de salida. Aunque es posible correr directamente, evitando el anterior trámite, no es recomendable, pues se pierden valiosos puestos, difíciles de recuperar. Siempre es aconsejable, en uno u otro caso, visitar el garaje para adecuar las características del coche a las del circuito.

TODO UN SIMULADOR

Los gráficos tridimensionales de Nascar son realmente excepcionales. La presentación ha sido notablemente mejorada, al igual que ocurre con los menús, los cuales, a diferencia de Indycar Racing, incluyen pantallas dinámicas (es decir, se han añadido escenas animadas a los mismos). Pero la gran diferencia llega a la hora de visualizar la carrera tanto en VGA, como en Super VGA, la gran novedad de este producto, para la que se requiere además de la tarjeta correspondiente, un coprocesador rápido (486 a 33 Mhz).

Los diferentes circuitos han sido diseñados con todo lujo de detalles en ambas versiones, añadiendo nuevas texturas y efectos como la tierra que se mueve al salirse de la carretera, o el destrozo de los coches cuando estos chocan. En principio, la carrera se sigue desde el interior de la cabina del vehículo, que, al igual que en los coches de la Fórmula Nascar, incluye barras de protección en las ventanas, las cuales restan visibilidad al piloto. Por ello, los programadores han incluido dos vistas externas, al estilo de las que ofrecen máquinas recreativas de la calle, como Virtua Racing o el novedoso Daytona.

El apartado sonoro también ha sido mejorado, tanto en las diferentes melodías como en los efectos sonoros, alcanzando una gran calidad, aunque el ruido del motor puede hacerse algo pesado. Como curiosidad, se han incluido en el disco compacto dos canciones rockeras que pueden ser escuchadas sobre un reproductor de discos compactos.



[:[CI:CIVI

A diferencia de Indycar Racing, es posible jugar con Nascar en tres diferentes perspectivas: una desde la cabina del coche; y dos externas, las cuales recuerdan a las que ofrecen máquinas recreativas como Virtua Racing o Daytona.







Aunque los circuitos no son conocidos en nuestro país, son los mismos donde se celebran las competiciones reales de Fórmula Nascar. Todos son ovales, excepto uno.









Nascar incluye un editor de coches, que permite personalizar los vehículos al gusto del usuario. Se maneja como cualquier programa de diseño gráfico, siendo posible cambiar hasta el traje de los corredores.









GARALI

Antes de cada carrera es posible poner a punto el vehículo, seleccionando aspectos tan variados como la aerodinámica del vehículo, la gasolina que va a cergar en sus depósitos o el tipo de ruedes que usará.

















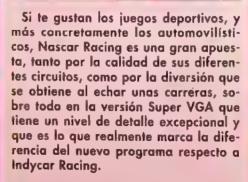
En cualquier momento es posible acceder a la repetición de parte de la carrera o entrenamientos. Esta especie de moviola permite elegir entre diferentes camaras, sienda las más interesantes las aéreas o las de televisión, que siguen la competición desde coferentes ángulos.











ANTONIO GREPPI





1 (6)/8](+)[[](6 | F [4](6) SINSTANCE OF FICHOS

Queremos darle premio a tu habilidad y perseverancia. Para ello se nos ha ocurrido que nada mejor que premiarte por consequir llegar al final de "Trick or Treat", la aventura gráfica española creada por Aca Soft.

Si quieres ganar uno de los cinco fantásticos lotes de regalos que sorteamos. compuestos por un Action Replay para PC, una colección completa de libros de soluciones con trucos y mapas de los mejores videojuegos de PC (6 libros) y los juegos Colonization, MicroMachines y Evasive Action, sólo tienes que rellenar el cupón que encontrarás en esta misma página -no valen fotocopiasincluyéndonos tus datos y facilitándonos ciertas informaciones a las que sólo podrás acceder si llegas al final de "Trick or Treat". Un último detalle: sólo serán admitidas a concurso las cartas recibidas antes del día 10 de febrero de 1995.







Las cartas de participación en el concurso deben ser remitidas a la siguiente dirección:

OK PC CONCURSO TRICK OR TREAT Pza República del Ecuador 2, 1ºB 28016 Madrid

NOMBRE	
APELLIDOS	
DOMICILIO	
POBLACIONCP	
TELEFONOEDAD	
1) Descríbenos en pocas palabras qué es lo que ocurre cuan	do llegas a

- final de "Trick or Treat"
- 2) ¿Qué texto se puede leer en el diploma que se te muestra tras completar la aventura?



Creature Shock

Una raza alienígena ha sido descubierta en una de las lunas de Saturno, y amenaza con trasladarse a los demás planetas del Sistema Solar. Tú, como comandante del cuerpo de exterminio mutante, has sido elegido para acabar con esta situación.



■ I viaje desde la Tierra hasta Marte, donde está situado el centro de mando militar, fue bastante largo, pero tranquilo. La nave aterrizó en una de las muchas pistas existentes a lo largo del perimetro del recinto. El general estaba sentado, impaciente por la llegada del protagonista, lo cual se tornó alegría cuando le vió entrar por la puerta.

Poco a poco comenzó a narrarle la peliaguda situación en que estaba el planeta Saturno.

La misión era infiltrarse en las líneas enemigas, llegar al centro de la base alienígena y destruir el corazón del complejo

poniendo una bomba C-20 modernizada, predecesora de la C-4 utilizada en el Siglo XX, en la zona más débilmente blindada.

Para transportarse hasta alli, sería provisto de un nuevo prototipo de nave de la clase Infiltrator, dotado de un escudo de energía autorreparable, que le ayudaria en su apro-

ximación al planeta.

Nuestro protagonista esbozó una leve sonrisa bajo el casco que llevaba puesto, dando una ligera palmada al mango de su fiel subfusil de fotones, se dirigió en busca de la aventura.

APUNTA Y ;DISPARA!

Seguramente, todos hayáis visto en la calle esas divertidas máquinas recreativas, en las que tenemos una pistola, y nos van apareciendo enemigos diversos,a los que tendremos que matar, haciendo uso de nuestra puntería; pues bien, Creature Shock es eso, es decir,

CUADRO TECNICO:

- OK Pasarela-CD: CREATURE SHOCK
- Tipo: ARCADE
- Compañía: VIRGIN
- Distribuidor: ARCADIA

REQUERIMIENTOS:

- · VGA
- 386/33 Mhz o superior
- · 4 Mb RAM
- Ratón
- Sound Blaster Pro/16/AWE 32, CD-Audio
- Disco duro mínimo: 4,5 Mb

LA RAZA HUMANA

Los humanos corren un grave peligro. Una raza extraterrestre se está infiltrando en todos los planetas del Sistema Solar con un único objetivo; saciar su apetito. Si no se acaba pronto con este problema, la raza más próspera de toda la historia puede desaparecer.











LA INVASION ALIENIGENA

Año: 2.866 de la era espacial.

Lugar de la galaxia: A siete años luz de la estrella

Alfa-Centauro

Base minera Nº 2.010 de la corporación Stargem Comp. Situación: Extremo peligro. Invasión alienígena.

Razas extraterrestres: Del tipo Gamma. Mutación genética de insectos originariamente terrestres que se han adaptado a nuevas condiciones de vida, Máxima voracidad.

Posible solución: Envío inmediato de equipo de exterminación para la posterior habilitación de la base minera.















INCURSION TERESTRE

una máquina recreativa en casa. Las texturas y colores utilizados en la realización de los gráficos, los dotan de un grado de realidad próximo a la perfección. Casi te da la sensación de estar tocando a los monstruos. El juego se controla totalmente desde el ratón, lo que condiciona lo lejos que llegues en el suelo a lo

experto que seas en el manejo de dicho accesorio.

La aventura consta de dos partes, totalmente diferenciadas. La primera, es una









LA NAVE INFILTRATOR

Una versión mejorada, con respecto al anterior prototipo creado en el 2.800. Su escudo autoregenerativo, y sus potentes cañones de plasma lo convierten en el vehículo de combate con más prestaciones de toda la galaxia.





fase de aproximación, en la que, a los mandos de tu fiel "Infiltrator" tendrás que eludir los asteroides, a la vez que acabas con las naves extraterrestres, que alconce.

ARCADE ESPACIAL

La fase en la que pilotamos nuestra nave, ha sido realizada al estilo de juegos como Wing Commander y X-Wing, con lo que se consigue, aparte de una mayor visión de juego, una sen-sación de profundidad fantástica.





intentarán detenerte con todos los medios a su

La segunda, se desarrolla al más pura estila de Mad Dog MCree, Let-





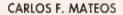






hal Enforcers, Marbella Conection, o cualquier otra de esas máquinas recreativas antes mencionadas.

Los sonidos, perfectamente realizados y digitalizados, y la música de CD, ambientan, aún más si cabe, un juego que hará las delicias de aquellos fanáticos de películas como Alien, y de esos otros que buscan la acción más espectacular que pueda tener un PC.







ZONAS DE SUMINISTRO

En contadísimas zonas del mapeado, podrás encontrar una especie de armarios redondos, que dentro esconden la (por así decirlo) única ayuda dentro de los dominios alienígenas: una esfera roja, compuesta por pura energía. Parte de esa bola se introducirá en tu cuerpo, mejorando un poco tus heridas, y la otra mitad se adherirá a tu subfusil.













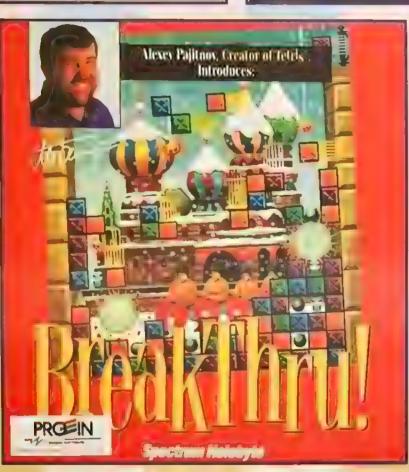


CUADRO TECNICO:

- OK Pasarela: BREAKTHRU!
- Tipo: REFLEXION
- Compañía: SPECTRUM HOLOBYTE
- · Distribuidor: PROEIN S.A.

REQUERIMIENTOS:

- 386/16 o superior
- · 4 Mb RAM
- Windows 3.1
- · VGA, SVGA
- · Sound Blaster, Adlib, Pro Audio
- Ratón, Teclado, Joystick
- · Disco duro mínimo: 6 Mb







Alexey Pajitnov, el creador ruso del archiconocido y excelente Tetris, presenta un nuevo juego de reflexión y habilidad donde nuestra misión consistirá en derribar los muros que han aparecido en diversas ciudades del mundo.

y como en todos los programas donde prima la habilidad, el argumento es lo de menos. Este título nos propone derribar unos muros a la vez que recorremos algunas de las ciudades más conocidas del planeta: Moscú, San



Francisco, Berlín... Una vez destruidos cuatro muros, se avanza a la siguiente ciudad.

Las paredes deben ser derribadas por completo. Para conseguirlo, se deben ir retirando los ladrillos del mismo color que estén conectados entre sí, descendiendo los ladrillos superiores que formarán nuevas combinaciones. Como no todo va a ser tan fácil, los constructores del muro arrojarán desde arriba más bloques, los cuales se unirán a los que ya hubiera en pantalla.

Como ayudas encontramos las bom-



bas, que sólo explotan cuando se ponen dos en contacto, o llegan al fondo de la pantalla; y los misiles, que apuntan en cuatro diferentes direcciones, y una vez disparados destruyen todo lo que encuentran a su paso. Además, es posible mover el muro de un lado a otro, y utilizar una rejilla que nos indique la caída exacta de las piezas. Una vez que hayamos avanzado unos cuantos niveles, aparecen enemigos como los barriles, las arañas, o las rocas.

DIVERSION TOTAL

Los gráficos de Breakthrul están muy conseguidos; sobre todo en los fondos de pantalla que cambian según la ciudad en que nos encontremos. Y como el programa corre bajo Windows, éste se adapta a



la resolución de la tarjeta gráfica que tengamos instalada (a más resolución, mejor calidad gráfica). Un buen detalle, es la posibilidad de ampliar y reducir la pantalla a nuestra conveniencia.

El apartado sonoro está logrado, y al igual que ocurre con la tarjeta gráfica, se adapta a la configuración de Windows. Según la tarjeta, podremos acceder a ficheros Midi de dos o cuatro voces, además de los diversos efectos de sonido que están bien diseñados, como el efecto de caída de ladrillos o las explosiones.



El nuevo programa de Alexey Pajitmov va a ser todo un éxito, y aunque en nuestro país no siempre han tenido gran aceptación este tipo de títulos, Breakthrul contiene todos los requisitos para atraer incluso a los no aficionados a los juegos de reflexión, gracias a la conseguida combinación de diversión con buena programación.

ANTONIO GREPPI







DOS UDGLIDOMES

Uno de los modos de juego más interesentes, es el que permite tomas parte el iempo e dos jugadores. Es posible jugar en pantalles separadas e en la misma de modo cooperativo o en competición







Los simuladores de helicópteros ofrecen una excelente variante en los simuladores de vuelo tradicionales. Manejar un helicóptero es mucho más difícil que pilotar un avión, ya que se mueve a una velocidad inferior, y es por tanto un blanco más fácil. Con Hokum se te ofrece pilotar un modelo de helicóptero totalmente innovador, que hará estragos en los conflictos

CUADRO TECNICO:

- OK Posarela: HOKUM KA-50
- . Tipo: SIMULADOR
- Compañía: VIRGIN
- · Distribuidor: ARCADIA

REQUERIMIENTOS:

- · VGA
- Sound Blaster Pro/16/AWE 32, Gravis Ultrasound
- Joystick, Thrustmaster, Ratón, Teclado
- Disco duro mínimo: 13 Mb







ara los amantes de los simuladores de vuelo manejar un helicóptero no es nada fácil. La razón es que la palanca, o joystick, acomete funciones totalmente diferentes en un helicóptero y en un avión. En un helicóptero al desplazar hacia adelante el joystick, nuestro aparato se irá contra el suelo, mientras que en un avión esta acción serviria para ascender a toda velocidad. Este cambio de concepto será un gran reto para los que no hayan disfrutado hasta ahora de este género de simuladores.

LO NUEVO EN HOKUM

La gran novedad de Hokum es que las misiones las tienes que crear tú. El escenario de fondo es una hipotética guerra en un lejano archipiélago, y la lucha es en tiempo real, por tanto, si tardas demasiado en crear las misiones de ataque puede que sólo tengas tiempo de hacer despegar a tus helicópteros para defender tu flota del enemigo.

Si piensas que manejar un sólo helicóptero es demasiado fácil, Hokum te ofrece manejar hasta cuatro aparatos diferentes:

- Kamov Ka-50 : El helicóptero que da nombre al juego. La denominación en clave de la OTAN es "Hokum" y se trata de uno de los heliicópteros anticarro más temidos en la guerra moderna.
 - Boll AH-1W: Este prototipo occiden-

- b			-	100
	SEVIDI -			
	1004	TYPE	ARRIVEL TIME	
1 3	regarded@iff	CMMSS	DED M TIME IN ME	
167	WILLIAM WILLIAM	CRIPTED	DEF IN TIME 29 527	
	(NESKENATA)	TANKER	DED HE TIME BAIRS	
	CALIFORNIA CO.	Chesses	DED TO TUNE MAST	1
	DEMONS	CHARGO	DES M. Time 17 27	
	CHARGERS	THOMES	DES HE TUNE HE 24	
	COLDEN ION	THATE	DIES ME TONS ESTAD	
1				

tal ha sido uno de los más utilizados en el sureste de Asia. Una de sus mejores carácteristicas es su gran diseño que ofrece un mínimo coefieciente de rozamiento, lo que dificulta la detección por los radares enemigos.

MII HI-8: Un modelo ruso es posiblemente uno de los más conocidos. Este helicóptero tiene como misión principal transportar tropas rápidamente a los puntos colientes de los conflictos.

• Lynx: Este es el equivalente occidental del modelo Mil Hi-8 y está especialmente diseñado para transportar tropas rápidamente; sin embargo, ha demostrado grandes prestaciones en el ataque a tierra, especialmente en la Guerra de las Malvinas y la Guerra del Golfo.

Los aparatos y su armamento los seleccionarás siempre tú en función de los aparatos disponibles. Si te quedas sin helicópteros no te quedará otro remedio que escapar con tu flota y defenderte del enemigo con los cañones antigéreos.





OPCION DE MODEM

Una opción muy de agradecer en los simuladores es la posibilidad de jugar por módem contra otro contrincante humano, cada uno desde su propio PC, Hokum te ofrece esta interesante posibilidad, para que retes a lus amigos.



EL MANEJO DEL JUEGO

A la hora de controlar nuestro helicóptero hay muy pocos controles y es sumamente fácil introducirse enseguida en plena acción. La única dificultad es controlar con precisión el joystick, pero con un poco de práctica será muy fácil.





En definitiva, Hokum es un simulador de vuelo que ofrece como principal novedad la posibilidad de introducirte en una guerra en tiempo real. El destino de la guerra está en lus manos y sólo dependerá de lus acciones. Como serás tú quien crees las misiones nunca podrás quedarte atascado en una misión y si un objetivo es demasiado difícil ya sabes a quien echarle la culpa.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO





HOKUM EL MODELO DEL DIABLO

El helicóptero soviético Hokum es uno de los más temidos de la guerra moderna y seguramente será tu opción preferida en el juego. Sus carácterísticas más importantes

Doble rotor capaz de proporcionar hasta 2200 Hp de partencia, lo que permite al Hokum alcanzar hasta 350 Km/h con unas prestaciones de trepada asombrosas.



Posibilidad de llevar el armamento más moderno, esto incluye los cañones GPU-90 MI97, los cohetes M159, los misiles TOW y los misiles aire-aire AIM-9P Sidewinter.

Super blindaje incorporado. Este helicóptero es capaz de aguantar los impactos un cañón de 20 mm desde 100 metros.



zeppelin

CUADRO TECNICO:

- OK Pasarela-CD: ZEPPEUN
- Tipo: ESTRATEGIA SIMULACION
- Compañía: MICROPROSE
- · Distribuidor: PROEIN S.A.

REQUERIMIENTOS:

- 286/16 Mhz o superior
- VGA
- 2 Mb de RAM
- ound Blaster, Adlib
- · Disco duro mínimo: 7 Mb







grandes guerras

■ ue aquel 2 de julio de 1.900 cuando el primer dirigible de una compañía de transporte surcó los cielos y comenzó el comercio aéreo. Muchos años antes, a finales del siglo XVIII un militar francés, el General Meusnier, publicó la idea de una nave aérea que más tarde sería el predecesor de los dirigibles del siglo XX.

El primer dirigible del siglo XX tenía unos 420 pies de largo por 36 pies de ancho y salió en la misma época en que los

hermanos Wright realizaban sus primeros intentos de vuelo.

LA SIMULACION

El reto que se nos ofrece es el de dirigir una compañía de dirigibles alemana. Na-

de siglo, mucho antes de las dos

mundiales.









Opilons

Mecord Flights







LOS CONCURSOS

da más empezar lo primero que se nos pide es nuestro nombre como gestor y el de la futura compañía que vamos a dirigir.

Capital of Sector Imports
California, presente and political center
direct plane city of the in 122 56

Manistra d

Como detalle

podremos realizar envíos urgentes de material que aparecerán de vez en cuando. Al mismo tiempo que realizamos viajes tendremos que ir construyendo nuevos modelos para ampliar nuestra compañía. Pero no todo es tan fácil como parece y

delos que alcancen buenas velocidades.

habrá que afrontar numerosos gastos como: personal de fabricación, científicos que investiguen nuevos modelos, mantenimiento de oficinas de tickets, etc.

punto fuerte del programa es que es una estupenda y original simulación.

ENRIQUE MALDONADO ROШZО





Todas las pantallas del juego tienen tonalidades sepia, como si de una imagen de archivo se tratase. Además se ha incluido una tranquila melodía de principios de siglo que tranquilizará mucho los nervios que se producen al frente de

las grandes empresas. Tras los últimos derroches en juegos multimedia, que utilizan varios CD-ROM's e incluyen vídeo real a pantalla completa, el escaso número de pantallas de Zeppelin nos

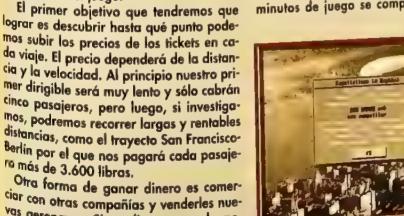
asusta un poco al principio, pero con unos minutos de juego se comprueba que el











simpático se nos deja-

rá seleccionar una foto que nos identifique

vas aeronaves. Si ya disponemos de mo-

durante todo el juego.





The Chessmaster 4000 Turbo

El ajedrez es uno de los juegos de tablero más practicados. A pesar de ser de uno de los más antiguos, no pasa de moda. Las versiones para ordenador son numerosas, pero cada nueva entrega supera a las anteriores en algún aspecto concreto.

CUADRO TECNICO:

- OK Pasarela: THE CHESSMASTER
 4000 TURBO
- · Tipo: TABLERO
- Compañía: THE SOFTWARE
 TOOLWORKS
- · Distribuidor: PROEIN S.A.

REQUERIMIENTOS:

- 386 o superior
- · VGA, SVGA
- · 4 Mb RAM
- Windows 3.1
- · Disco duro minimo: 5 Mb
- · Tarjeta de sonido

JAQUE MATE



hessmaster 4000 Turbo recrea fielmente un juego tan clásico como el ajedrez. Tanto si el usuario está aprendiendo, como si piensa que es capaz de derrotar a cualquiera de los grandes maestros, este programa abarca ambas posibilidades, dentro del amplio abanico que ofrece. Normalmente y a nivel usuario más o menos avanzado, la mayoría de programas re-

sultan demasiado sencillos en los ni-

veles más bajos, y casi imposibles de derrotar en los superiores. El juego de The Software Toolworks es diferente. Para los principiantes, hay tutoriales de las reglas y movimientos básicos. Si el usuario tiene mayor conocimiento del juego, cuento con la oportunidad de enfrentarse al ordenador mientras éste imita el estilo de un jugador famoso,





















dentro de una completa biblioteca de aponentes computerizados.

Dentro de las nuevas opciones, respecto a anteriores versiones del producto, cabe destacar el anotador automático que hace comentarios sobre las jugadas de la partida en curso, la posibilidad de imprimir tableros y partidas, y la incorporación de las nuevas reglas de la Federación Internacional (repetición de tres movimientos, reglas de los cincuenta y cien movimientos, petición de tablas...).

Tanto las tablas, como las fichas, varían según la perspectiva elegida (dos o tres dimensiones). Cabe destacar por su calidad, el tablero basado en los cuadros de Dalí, y la opción para diseñar uno al gusto del jugador. En el apartado sonoro se han incluido unos agradables ficheros Midi, para que Windows los ejecute desde la tarjeta de sonido de que disponga el ordenador.

En definitiva, Chessmaster 4000 Turbo agradará a todas aquellas personas que se sientan atraídas hacia el mundo del ajedrez, tanto por su calidad gráfica y sonora, como por su elevado nivel de juego y los tutoriales para los no iniciados, evitando opciones de otros programas como el movimiento de las fichas, que implican que el ordenador utilice sus recursos para ejecutar tales acciones, en lugar de emplearlos en el nivel de juego.

GRAFICOS EXCELENTES

Aunque las anteriores versione

Aunque las anteriores versiones de Chessmaster contaban con gráficos de alta calidad, estos han sido superados con creces en la versión 4000 Turbo. Se ha incluido un gran número de tableros (madera, metálicos, texturas marmóreas, etc.), además de gran cantidad de conjuntos de fichas (Staunton u originales, napoleónicas, chinas, postmodernas...).

ANTONIO GREPPI



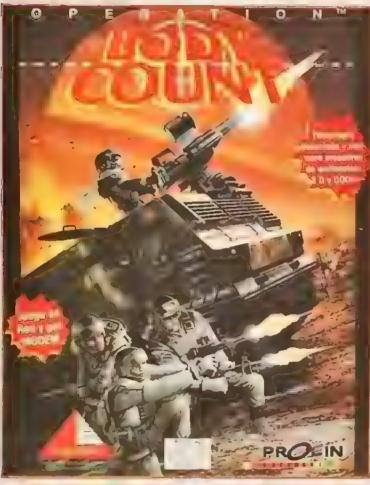
LEELIGHEL BE LEERTURAS

ciuye una gigantescu la biloteca de apertura adiamo de namida, solvados los estanos de preden es analizados de teniciomente araticas al pregio ortainal, que permite permite todos los datos en au permite permite todos los datos en au permite permite todos los datos en au permite permite todos propia.



OK	14%
Dificultad	89
Gráficos:	94
Sanido	91
Originalidad.	85
Diversión.	21

OF Pasarela-CD



CUADRO TECNICO:

- OK Pasarela CD: OPERATION BODY COUNT
- . Tipo: ARCADE
- Compañía: CAPSTONE
- · Distribuidor: PROEIN S.A.

REQUERIMIENTOS:

- 386 o superior
- · 4 Mb RAM
- VGA
- Sound Blaster
- Ratón, Teclado, Joystick
- Disco duro mínimo: 2,5 Mb

Un peligroso grupo terrorista ha tomado el edificio de la ONU, y las fuerzas especiales del ejército norteamericano han desplegado un plan para rescatar a todos los embajadores sanos y salvos. La tarea es complicada, pero todo el planeta tiene puesta su atención en el pequeño grupo de nombres dispuestos a arriesgar sus vidas por defender el honor mundial.

FUERZAS

ANTITERRORISTAS









Tras este interesante argumento. se esconde un nuevo arcade al estilo de Wolfenstein o Doom. El objetivo del juego consiste en recorrer las diferentes plantas que componen el edificio de la ONU, hasta llegar al piso donde los terroristas mantienen retenidos a los embajadores de los distintos países.

Al javal que en otros juegos de la misma temática, al comienzo sólo contamos con una ametralladora Uzi y una escopeta de asalto, pero el repertorio de armas aumentará según se encuentran las mismas durante el desarrollo de la aventura, apareciendo lanzacohetes a lanzallamas entre los nuevos artefactos; como la munición no es infinita, debe reponerse constantemente con los cargadores que aparecen en nuestro camino.

TRAS LOS PASOS DE DOOM

Los programadores de Capstone han conseguido la licencia del programa base de ID Software para realizar títulos al estilo de Wolfenstein o Doom, utilizando la técnica de escalado de gráficos. Esta no es la primera entrega de Capstone, ya que el año pasado presentaron Corridor 7, un juego parecido pero con temática alienígena.

Operation Body Count cuenta con unos gráficos correctos, a la vez que el "scroll" de los mismos es rápido y efectiedificio de la ONU extraños elementos que en nada recuerdan a lo que la historia promete. Hay que reconocer que la aventura mejora notablemente según se avanza por las diferentes plantas, encontrando más de cuarenta fases diferentes.

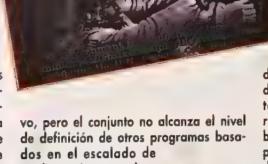
El apartado sonoro está bien tratado, pudiendo seleccionar entre música Sound Blaster o CD Audio, siendo esta última la opción más interesante, ya que las pistas grabadas en el disco compacto son de mayor calidad que las melodías que ofrece la

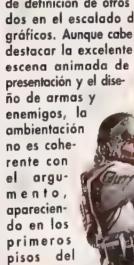
tarjeta. Respecto a los efectos sonoros y digitalizaciones, ambos están bien realizados, pudiendo escuchar perfectamente el entrechocar de los dientes de las ratas, el ruido de las diferentes armas, o los gritos de las

víctimas.

Si te gustan los juegos tipo Wolfenstein, ésta es una muestra de lo que deparan las últimas producciones. Lástima que no sea un paco más original, ya que con un poco más de esmero en los gráficos y un mejor argumento, hubiera alcanzado los primeros puestos en las listas de

recomendaciones.













ANTONIO GREPPI





Pasarela-CD

cominate the mind... Dominate the world!

CUADRO TECNICO:

- OK Pasarela: THE PSYCHOTRON
- . Tipo: AVENTURA
- Compañía: MERIT STUDIOS
- · Distribuidor: PROEIN S.A.

REQUERIMIENTOS:

- 486/25 Mhz o superior
- · 4 Mb de RAM
- Super VGA
- Windows 3.1
- · Sound Blaster, Adlib, Roland
- · Ratón
- · Disco duro mínimo: 8 Mb

Las mentes de grandes personalidades de la cultura y la política están siendo afectadas por un extraño mal. Como agentes del servicio secreto, debemos descubrir que misterio se esconde tras tales trastornos.

ESPIONAJE UNDIAL

pesar de que la guerra fria entre Estados Unidos y la extinta Unión Soviética ya terminó hace unos años, existe la sospecha, por parte de los servicios secretos americanos, de que la nueva Rusia está empleando el Psychotron, una nueva arma que domina las mentes humanas. Nuestra misión como agentes de la CIA consistirá en descubrir dónde se encuentra tal artefacto, para apo-





derarnos del mismo.

El juego se desarrolla como una aventura cualquiera, es decir, debemos recoger pistas y hablar con los distintos personajes para descubrir los oscuros secretos que encierra el programa, cuyo objetivo final









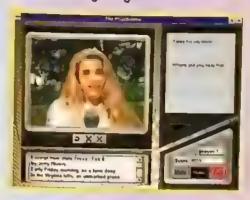


consiste en recuperar el Psychotron. VIDEOS EN WINDOWS

Los gráficos son correctos en todo momento, logrando vídeo a pantalla completa en formato "Video for Windows". Estos poseen gran calidad en 256 colores, pero, a pesar de que requieren un ordenador medianamente rápido y un CD-ROM de doble velocidad, no logran evitar el parpadeo y pérdida de color de las diferentes paletas. Lo mejor de este apartado, sin duda, son las escenas en tres dimensiones creadas bajo Autodesk 3D Studio, las cuales permiten acceder a las pistas visuales rápidamente al pinchar con el cursor del ratón sobre las zonas esenciales.

Respecto al apartado sonoro, este varía

desarrollo del programa. Podría haber sido un excelente título, pero seguramente se quedará en el tintero. Ideal para aficionados a las aventuras con un elevado nivel de conocimiento de la lengua inglesa.







LA PARTIDA DE POQUER

En un momento del juego debemos entrevistarnos con los mafiosos Maldini, quienes nos invitan a una partidita de póquer. ¡Cuidado con las trampas!





mucho en sus diferentes secciones. Al igual que las voces digitalizadas de los diferentes actores y las efectos sonoros están muy conseguidos, la música Midi deja algo que desear, al encontrar melodías francamente repetitivas en su desarrollo.

The Psychotron es divertido durante los primeros minutos, pero transcurrido ese tiempo las cosas no son lo que parecen. El juego es demasiado lineal (lo cual se hubiera solucionado incluyendo varios caminos para superar la misión) y debemos seguir las pistas que dan las voces (no aparecen textos en pantalla de las mismas), pero éstas están en inglés, y se necesita un amplio entendimiento del idioma para seguir adecuadamente el





PROJECTX

De la mano de Team 17 (Body Blows, Ultimate Body Blows, Arcade Pool) irrumpe en nuestros compatibles un nuevo "mata-marcianos" para darnos horas y horas de diversión, mientras arrasamos con nuestro patente láser oleadas de escoria mutante.



l juego en si es el mismo de teda la vide, lo que casi convierte instantáneamente a Project-X en un dásice renovado. A les mandos de nuestra nave, tendremos que demostrar nuestra pericia como pilotos e la largo de tres enormes escenarios, que pondrán a prueba la sangre fría de coda uno.

Aunque en un principio, carezcamos casi de armamente, podemos ir mejarándolo, gracias a unas esferas con ma "F" dibujada en su centro. Cada uno de estas items subirá en una unidad, la barra de energía que hay en la perte inferior de la pantalla, dende en señala la camidad de energía que hay en la perte inferior de la pantalla, dende en señala la camidad de energía que hay en la perte inferior de la pantalla, dende en señala de camidad de energía que hay en la perte energía que hay en la perte en la perte energía que hay energía que hay en la perte energía que energía que hay en la perte energía que energía que en la perte energía que energía que en la perte energía que en la perte energía que en la perte energía que energía que en la perte energía que en la perte energía que en la perte energía que energía que en la per

CUADRO TECNICO:

- OK Pasarela: PROJECT X
- . Tipo: ARCADE
- Compañía: TEAM 17
- · Distribuidor: PROEIN S.A.

REQUERIMIENTOS:

- · VGA
- 2 Mb de RAM
- Joystick y teclado
- · Sound Blaster, Adlib
- · Disco duro mínimo: 3,9 Mb

LOS JEFES ALIEN

Estos son los enemigos con los que te podrás enfrentar, si antes no has sucumbido a las hordas de secuaces. Si su tamaño no te hace respetarles, lo haró su potencia armamentística, normalmente superior a la tuya.











TEREST





ble, hasta invulnerabilidad. pasando por misiles buscadores, rayos de plasma, disparos de magma, e inclusa un löser disrruptor, y por

si esto fuero poco, pode-mos aumentar el poder de cada arma eligiéndolo sucesivas voces.



Si hay algo en la que es-te juego destaca es en su dificultad, que convierte cada fase en un reto casi imposible de superar, y si a esto le sumamos el que cada vez que

pierdas una vido, tedas las mejoras que anteriormente habias canseguida, se pierden, podemos clasificar aste programa como un desafio para los mejores.

CARLOS F. MATEOS



LAS NAVES ESPACIALES

Existen tres tipos diferentes, cada una con sus características propias. La primera, de arriba a abajo, es la más débil de todas en cuanto a fuselaja y armamento, pero camienza desde el principio con la velocidad máxima, can el consiguiente ahorro de energia.

La segunda es el punto intermedio. Buena en armamento y con bastante velocidad. Es la mejor para los que empie zan a jugar. La tercera, y última es la más potente en cuestión de armamento, pero su escasa velocidad la convierte en la más vulnerable. Sólo pora expertos.











• 386/16 o superior 720 1 • VGA Sound Blaster, Adlib, Roland • Ratón, Teclado, Joystick Disco duro mínimo: 3 Mb

LOST IN SERVICE

unque la guerra no es un asunto para tomarse a broma, con Cannon Fodder es posible recrear una gran batalla en los entresijos de tu ordenador. En principio controlamos un pequeño ejército, con el que se forma un comando de ataque que se infiltra en las lineas enemigas. Si uno (o varios) de sus componentes pierde la vida en una incursión, será sustituido por alguno de los nuevos reclutas. El número de los mismos au-

mentará si las incursiones son fructiferas, ya que, si nuestras escuadras tienen éxito, acudirán en masa a apuntarse.

JOOLS

AL.

El manejo es muy sencillo. En pantalla aparece un cursor o punto de mira, según el botón del ratón que pulsemos. Con el izquierdo moveremos a los soldados hasta el

Nuestro pequeño país está siendo asediado por el ejército de la nación vecina. Como comandantes de la tropa, debemos dirigir sus acciones para defender nuestro territorio.

Asi de guapos se hon retratado los progra-madores del juego. Y es que,-como-siempre sorprender-con-algúe detalle como éste

PROGRAMADORES

CUADRO TECNICO:

- OK Pasarela: CANNON FODDER 2
- . Tipo: ARCADE
- Compañía: VIRGIN
- Distribuidor: ARCADIA

REQUERIMIENTOS:

lugar que marque el cursor, y con el derecho disparamos a ese mismo lugar. Para utilizar otras armas, se mantiene pulsado el derecho, y se pulsa el izquierdo después.

DIVERSION A RAUDALES

Cannon Fodder 2 utiliza el mismo sistema de juego que el original, pero los programadores de Sensible Software han incluido nuevos vehículos y artefactos con los que destruir a los enemigos, además de añadir más peligros y trampas para intentar acabar con nuestras fuerzas en una dura batalla.

Los gráficos siguen la misma línea que otros productos de la compañía inglesa (Sensible Soccer, Wizkid, Cannon Fodder ...): pequeño tamaño de los "sprites", pero gran colorido. A pesar de su relativa sencillez, encierran un alto nivel de detalle, pudiendo observar gran variedad de movimientos y acciones en los diminutos personajes.

El apartado sonoro también ha sido cuidado acertadamente. Además de la nueva melodia de presentación (una canción perfectamente digitalizada), los efectos sonoros poseen una elevada calidad. El sonido de los disparos de las ametralladoras, las explosiones de granadas, o el lanzamienlo de cohetes son perfectos y logran que el usuario se sumerja perfectamente en esta guerra computerizada.

Aunque al comienzo del juego se hace algo complicado el manejo (con un ratón no hay problemas), tras unas cuantas partidas, el alto nivel de diversión que proporciona invita a jugar más para conseguir superar esa fase que se resiste. Indicado para todos aquellos que buscan un arcade puro y duro, aunque a veces también hay que usar un poco el coco para distribuir las acciones entre los miembros del comando.

ANTONIO GREPPI























Pulsando la mela M se accede al ma pa general de cada fuse, donde se in-

dica la posición de los diferentes co-mendos, además de los edificios y de-más objetivos a cumplia.



OK CD-RO

ste mes, nuestro CD-ROM viene cargadito de suculentas novedades. Juegos arcade, programas de plataforma, aventuras gráficas, simuladores, estrategia y todo lo que puedas desear lo encontrarás en el CD-ROM de este mes.

RETRIBUTION

386DX/33
4 Mb RAM
VGA 256 Colores
Joystick/Teclado
Ratón
SoundBlaster/Adlib/Roland
Espacio en
CD-ROM: 62 Mb



L objetivo del juego va a ser desmantelar por completo las bases alienígenas que se han instalado en nuestro planeta con la falsa intención de ayudarnos. Para ello dispones de una aeronave fuertemente armada con la última tecnologia terrestre. Antes de comenzar una misión deberás pasar por la sala de mando en donde se te informará de la situación a resolver. La dificultad irá aumentando, a medida que completes con éxito las órdenes que se te han impuesto. Con una pequeña dosis de estrategia, y una parte mucho mayor de arcade, Retribution nos ofrece una nueva dimensión en el mundo de los arcades, y aquí os ofrecemos nosotros una "demo", para que vayáis haciendo buen sabor de boca.

Teclas de cursor: Mueve la nave en todas direcciones. Espacio: Dispara el laser, 1 al 9: Selecciona la velocidad deseada. +: Aumenta la velocidad. -: Disminuye la veloci-M: Muestra el mapa, TAB: Activa los misiles rastreadores, Enter: Para seleccionar las T: Selecioarmas. na un enemigo en pantalla, C: Dispara un señuelo de misiles. ALT: Dispara cohetes y misiles.

LODE



486 SX/25
4 Mb RAM
VGA 256 Colores
Joystick/Teclado
Tarjeta compatible
Windows
Windows 3.1.
Espacio en
CD-ROM: 1, 4 Mb

sume el papel de un valiente ladrón e intérnate en las cavernas más tenebrosas del mundo. Miles de fantasmas te están esperando con el objetivo de que les sirvas de merienda. Tu única arma es un pequeño láser con el que puedes sepultar a tus perseguidores.

Teclas 8,4,6,2:
Mueve al ladrón
en todas las direcciones, 7 y 9 hace
un boquete en el
suelo, 1 y 2 sirve
para recolectar y
utilizar objetos, 3
coloca bombas si las
has recogido.

WARCRAFT

386 DX/20
4 Mb RAM
VGA
Ratón/Teclado
Soporta tarjeta de
sonido
Espacio en
CD-ROM: 1,4 Mb





tres escenarios
del juego Warcraft.
En el primer nivel
tendrás que construir seis "farms"
(granjas), evitando
que las tropas enemigas acaben con
tus construcciones.
En el segundo nivel,
tienes que destruir
la ciudad de tus
enemigos.

El manejo del juego es muy simple y se puede utilizar el ratón o el teclado, aunque lo reco-

A DEL MES

mendable es manejar ambos. Señala
con el cursor en tu
cuartel general para
producir trabajadores. Posteriormente
señala en los trabajadores para recolectar oro y madera.
Por útltimo utiliza
algún obrero libre
para producir "barracs" (cuarteles)
para crear unidades
militares.



DRAGON LORE

486DX/33
4 Mb de RAM
VGA
Ratón
Soporta tarjeta de
sonido Espacio
en CD-ROM: 138 Mb



Dragon Lore es una aventura que te traslada a un mundo fantástico donde tienes la misión de restablecer el orden destruyendo a las fuerzas del mal. Un mundo al más puro estilo de los juegos de rol, pero con todas las carácterísticas de una aventura.

El manejo de Dragon Lore es muy simple. Utiliza el cursor del ratón para buscar objetos por la pantalla. Para desplegar el inventario situa el cursor del ratón en la parte superior derecha de la pantalla y presionar el botón del ratón.

ADVENTURE



486DX2/66 SVGA Vesa Local

8 Mb de RAM
Teclado
Sound Blaster
Espacio en
CD-ROM: 11 Mb

Little Big Adventure
Les un juego que
utiliza la antigua

técnica "filmation"
ya utiliza por los
clásicos del videojuego con excelntes
resultados. Tu objetivo en la demo es
escapar de la prisión política en la
que has sido confinado por hablar de
un estraño sueño.

Para jugar con
LBA necesitas utilizar: las teclas del
cursor para moverte
y la tecla «Control»
para cambiar el modo de acción. Al empezar la "demo" podrás ver las instrucciones del juego en
la pantalla.

TRANSPORT TYCOON



386DX/25 4 Mb de RAM Ratón SVGA





Con el mejor estilo
de las simulaciones de Microprose te
ofrecemos esta "demo". En este juego
tienes que crear un
imperio ferroviario y
dominar a tus oponentes. En el juego
completo es posible
controlar además
aviones, camiones,
autobuses y barcos.

Todo el juego se maneja con el ratón, Señala primero en el icono con forma de "vía" para crear tus estaciones de tren y luego traza poco a poco la via que conecte tus estaciones. Crea un depósito de trenes que esté conectado a la vía y haz un click con el ratón sobre él. Compra una locomotora con vagones, traza una ruta y... ya habrás empezado a crear un nuevo imperio.



CYBERWAR

486DX/33 CD-ROM doble velocidad Sound Blaster VGA Espacio en CD-ROM: 115 Mb



I loco Jobe (personaje de "El cortador de Cesped")
ha creado una terrible ciudad virtual.
Tu asumes el papel
del Doctor Angelo y
tienes el objetivo de
destruirlo. En el juego hay pruebas de
reflejos (arcade) y
de inteligencia.

Utiliza las teclas
del cursor para
desplazarte por las
habitaciones. Si
quieres disparar utiliza las teclas <Barra espaciadora> y
<Retroceso>, según
el disparo que quieras efectuar. Para
salir de la demo
pulsa <Control-Esc>.

RISE OF THE ROBOTS

486DX/33
CD-ROM de doble
velocidad
8 Mb de RAM SVGA
Soporta tarjeta de
sonido

Joystick/Teclado Espacio en CD-ROM: 8,6 Mb

n gran ordenador controla toda una ciudad, por desgracia alquién introduce un virus en el sistema y el ordenador se vuelve loco. Los robots que cuidan al mainframe lo defenderán hasta la muerte y sólo un cyborg puede acabar con esta amenaza. ¿Te atreves? La demo te presenta un combate entre dos jugadores que deben ser controlados por jugadores humanos. Si instalas la demo en tu disco duro podrás cambiar la configuración del teclado y sonido a tu gusto con el programa SETUP.



POOL

386SX
570 Kb de memoria básica
VGA
Ratón
Espacio en
CD-ROM: 550 Kb

Si quieres practicar el juego del billar americano no tienes más que utilizar esta estupenda demo. Para facilitarte las cosas, el programa calcula inmediatamente la trayectoria que seguirá
la bola blanca en
función de la fuerza
y efectos seleccionados.

Dentro del juego, en el menú principal hay un manual que te enseña a jugar al billar. En la demo sólo está disponible la primera opción de juego.



NASCAR

486 o superior
4 Mb de RAM
VGA/SVGA
Soporta tarjeta de
sonido
Teclado/Joystick

Espacio en CD-ROM: 4,8 Mb





E sta demo incluye uno de los circuitos de Nascar. Con-





duce tu coche a toda velocidad por este circuito en la sesión de pruebas. Ten cuidado con las curvas, ya que el coche tiende a derrapar enseguida.

Conducir este prototipo es sumamente fácil. Utiliza
las teclas del cursor
para acelerar/frenar
y girar. Si quieres
cambiar de vista
pulsa la tecla <F10>
y si quieres salir al
menú principal pulsa
<Esc>. El juego incorpora un archivo
README.TXT con
más información.

TIONAL TENNIS OPEN

386 o superior VGA 1 Mb de RAM Ratón/Josytick/Teclado Sound Blaster

Espacio en CD-ROM: 7 Mb

nternational Tennis Open es un completo simulador de tenis en el que puedes seleccionar todo
tipo de opciones como: terreno, oponente, dobles, etc.
La mayor novedad
de ITO es que en España saldrá totalmente en castellano,
incluidas las voces,
que estarán dobladas por el famoso
presentador deportivo Matias Prats (hiiol.

Con sólo las teclas del cursor, para moverte, y la <Barra Espaciadora> para golpear la pelota, serás el amo de la

pista.



SYSTEM

500 Kb de memoria básica 4 Mb de RAM Ratón/Teclado Espacio en CD-ROM: 6,8 Mb

na estación espacial ha dejado de transmihir sus mensajes a la base
principal de la Tierra. Nadie sabe que está pasando, y tú eres el encargado de averiguarlo. A tu
legada a la base descubrirás con desagrado que
toda una muchedumbre
de zombies te está esperando.



En el directorio del juego encontrarás un archivo HELP.TXT que explica todas las teclas del juego. Al empezar la demo se te explica el contenido de la pantalla del programa. Para empezar a moverte pulsa una vez la <Barra Espaciadora>.

DESCANA

4 Mb de RAM 580 Kb de memoria básica libres

Tarjeta Sound Blaster instalada en interrupción 7

Ratón Espacio en CD-ROM: 8,2 Mb

nios terribles demonios tienen previsto
apoderarse del mundo.
Las fuerzas del bien saben que tú eres el único
capaz de pararles los
pies y te encomiendan esta difícil misión. Dreamweb es un juego sólo para adultos ya que contiene escenas que pueden
dañar la sensibilidad del
jugador.

Utiliza el ratón para buscar objetos en la pantalla. Si quieres hablar con los personajes pulsa dos veces sobre ellos. Cuando veas un objeto, aparecerá una pantalla de inventario en la que se to ofrecerán nuevas funciones, en función de cada objeto.

DOOM 2

386DX/33 4 Mb
de RAM
VGA Tarjeta de sonido
Espacio en CDROM: 11,3Mb



parte de un juego que ha causado una gran sensación. Tu misión es destruir todo tipo viviente. Dispones de una gran selección de armas, a cada cual más cruel.

Esta demo no es jugable, una vez que la ejecutes pasarán unos segundos y después verás uno de los niveles más excitantes del juego. Siéntate y disfruta de esta super demo.

ARMORED

3865X 4 Mb de RAM VGA

Armored Fist es un simulador de tanques
modernos que ha sido
creado por los autores
del popular comanche. La
demostración que te ofrecemos corresponde a las
excelentes secuencias que



aparecen entre cada combate en función del resultado de cada misión.

Esta demo no es jugable. Una vez que empiece la demostración puedes pulsar «Esc» en cualquier momento para terminar con las secuencias del juego.

DE DA

Recomendable CD-ROM de doble velocidad y tarjeta de sonido. Demo no jugable.



den te transporta al Jurásico, donde el hombre ha conseguido dominar a las grandes masas de grasa que eran los ancestrales dinosaurios.

LEWINENESS 3

(Demo en disquete)

lige una tribu y hazla llegar a casa. Los lemmings irán recolectando objetos, los auales debes utilizar tú, de uno en uno. Pulsa con el botón derecho del ratón si quieres marcar un lemming y si tiene un objeto aparecerá en un icono, en la parte inferior de la pantalla, la acción que realizará.



Novedades

THE HORDE-CD



■ NOMBRE: THE HORDE COMPAÑIA: U.S. GOLD **■ DISTRIBUIDOR: DRO SOFT**

Versión mejorada de la original que salió en disquetes. Aunque el juego es idéntico, meiorando eso si los efectos sonoros, se ha incluido la novedad de 35 minutos de video, con actores reales, y en algunos casos famosas, como es Kirk Cameron, conocido por la serie Los problemas crecen.

La banda sonora también ha pasado de ser tarieta de sonido, a ser CD-Audio, con el consiguiente gumento de calidad.

Ahora va a ser mucho más divertido salvar las diferentes aldeas a golpe de espada, mientras disfrutamos de lo que casi es una pequeña película.

Los señores de U.S. Gold han sabido aprovechar perfectamente la capacidad del CD-ROM.





FIFA INTERNATIONAL SOCCER-CD



- NOMBRE: FIFA INTERNATIONAL SOCCER-CD
- COMPANIA: ELECTRONIC ARTS
- DISTRIBUIDOR: DRO SOFT

Uno de los meiores juegos de fútbol para PC, va a ser distribuido ahora en CD-ROM, para deleite de todos aquellos que disfrutan con este tipo de juegos.

En la nueva versión se han introducido los comentarios de un famoso comentarista americano (Tony Gubba), que amenizarán en todo momento las acciones de cada uno de los dos equipos. Mención aparte tienen las melodías. presentes en todo momento, que han sido realizadas en su totalidad en CD-Audio.

Si disfrutaste con la versión de disco. la de CD te va a sorprender aun más. La única pega es que para poder distrutor de to-

das las mejoras, es totalmente necesario disponer de 8 Mb de RAM, lo que limita el número de usuarios a muchos menos





CASTLES II-CD



- NOMBRE: CASTLES II-CD COMPANIA: INTERPLAY
- **DISTRIBUIDOR: ARCADIA**

Castles, el juego que nos permitia convertimos por breves momentos en gr quitectos de la Edad Media, vuelve a la carga con esta segunda parte, que, gunque es muy parecida a su antecesora, reune las suficientes características para convertirse en un programa asombroso.

Antes de comenzar el juego en sí, podremos ver, a pantalla completa, un documental acerca de las construcciones medievales, filmado y posterior mente digitalizado. El único problema es que al no haber sido traducido al castellano, solamente aquellos que tengan un nivel medio-

alto en la lengua británica podran conseguir pistas de esta filma-Castles II es una diana se-

cuela en todos los aspectos.





FLEET DEFENDER GOLD



- NOMBRE: FLEET DEFENDER GOLD
- **E COMPAÑIA: MICROPROSE**
- DISTRIBUIDOR: PROEIN S.A.

Todos los aficionados a los simuladores de vuelo recordarán el Fleet Defender como uno de los mejores, publicados hasta el momento.



Ahora va a ser distribuida una versión ampliada del juego en formato CD-ROM. El programa en sí es el mismo, con las mismas opciones, teclas, y misiones, pero se han incluido además seis campañas novedosas, y una enciclopedia completisima sobre todos los aviones que podemos controlar en el juego, realizada con unas perfectas imágenes filmadas y

digitalizadas. Si quieres tener un fantástico simulador, con una biblia de la





TCHAIKOVSKY'S 1812



■ NOMBRE: TCHAIKOVSKY'S 1812 ■ COMPAÑIA: MINDSCAPE DISTRIBUIDOR: PROEIN S.A.

Sólo necesitas un PC y un buen oído para la música clásica, y este programa en versión de CD-ROM ocupará uno de los lugares predilectos de tu videateca. Tchaikovsky, uno de los compositores más famoso de todos los tiempos, va a invadir un hueco de la memoria de tu ordenador para deleitarte con sus melodías y composiciones más famosas, a la vez que te ofrece una amplia biografia.

A parte, y para los más pequeños de la casa, Tchaikovsky's 1812 ofrace una serie de juegos muy simples, pero a la vez muy divertidos, que servirán para agudizar el sentido musical de los chavales.

Para los mayores de la casa, este juego también tiene un apartado. Si eres aficionado a la música clásica, este programa también te ofrece un curso de instrumentos musicales.

Tchaikovsky's 1812 es un programa para toda la familia, sin limite de edad alguno, con el que te aficionarás a la música clásica en muy poco tiempo, a

la vez que descubrirás a uno de los mayores genios musicales de todos los tiempos.



WILD BLUE YONDER



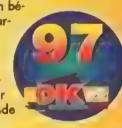
JUEGO: WILD BLUE YONDER COMPAÑIA: SPECTRUM HOLOBYTE III DISTRIBUIDOR: PROEIN S.A.

A todos aquellos que nos gusta, desde nuestra más tierna infancia, el mundo de la aviación, y todo lo referente a él, estamos de suerte, pues ha aparecido en soporte CD-ROM una auténtica enciclopedia ilustrada, que relata la historia del avión desde la Segunda Guerra Mundial, hasta lo que pueden ser los aviones del futuro.

Totalmente ilustrado con gráficos en SV-GA, y con un despliegue sonoro nunca visto (incluye canciones de grupos famosos, como Scorpion), Wild Blue Yonder nos introduce en el

mundo del avión bélico y todo su armamento.

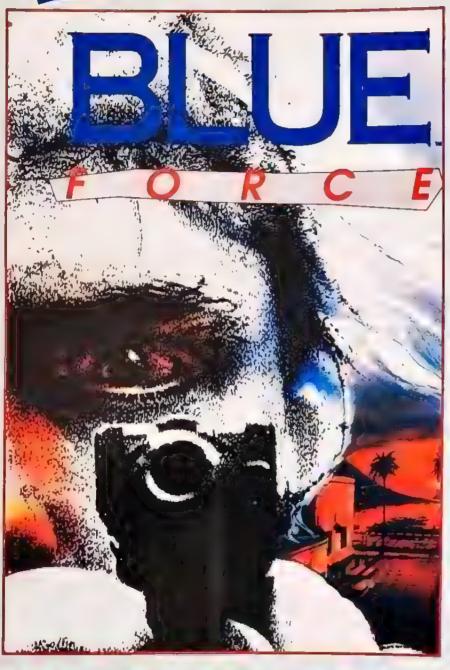
A modo de aviso, hay que señalar que es necesario ejecutar el CD-ROM desde Windows.







OF Tricks & Tracks



- OK Tricks & Tracks: BLUE FORCE
- Tipo: AVENTURA GRAFICA
- Compañía:TSUNAMI
- Distribuidor: ERBE

Jake Ryan es un joven policía que hoy cumple su primer día en el cuerpo. Su deber es proteger a los ciudadanos de a corrupción que anida en Jackson Beach, pero su mente sólo piensa en vengar el brutal asesinato de sus padres.





HISTORIA DE UNA VENGANZA

u primer día de misión: demuestra todas las posibilidades que hay en ti, y al mismo tiempo investiga el asesinato de tus padres. De momento pasa a la comisaría, y asiste a la reunión de todas las mañanas y serás presentado a los demás compañeros. Por otra parte, también serás asignado a otro agente para que os ayudéis mutuamente.

Antes de salir a la calle, recoge una ficha de misión que hay en el estante de

madera, al lado de la ventanilla. Pilota tu moto por las calles de la ciudad. En esos momentos recibirás una llamada de servicio. Responde a través de la radio con el mensaje 10-4, que significa "mensaje recibido".

Ve a la Marina, y habla con la mujer que ha llamado a la policía. Al parecer

una pareja está discutiendo en el interior de un yate, y el compañero de la madre ha pegado al hijo. En ese momento se oye el sonido de un disparo, así que decides pedir ayuda, utilizando el mensaje 10-35. Coge también la tarjeta *Miranda* que hay en el compartimiento de la derecha, junto al libro de multas.

MUCHA

Habla de nuevo con la mujer, y espera a tu compañero. Tienes que ir al yate

Future Wave, y abre la portezuela de la cubierta para subir a la embarcación. Abre la puerta del yate, y prepara tu pistola. Pasarás a una habitación con una nueva pueta cerrada. Ábrela y tranquiliza tus nervios.

Ante ti, un tipo apunta con una pistola a una pobre

mujer. Cualquier movimiento en falso, supone la muerte de la rehén, e incluso la tuya propia, así que habla largamente con el hombre amenazándole sobre la cárcel. Si tu compañero tira la pistola, tú no lo hagas y sígue hablando hasta que le "comas el coco" al delicuente. Ponle las esposas, y cachéale; coge la pistola de la cama, y habla con tu compañero.











Luego, pon rumbo a la cárcel, pero en la pantalla del yate hay un cajón de madera con un gancho dentro. Cógelo. En la cárcel, rellena la ficha de encarcelamiento y entrégasela al oficial de guardia. Regresa a la cárcel y entrega al policía de la ventanilla, la

copia de la ficha, y las distintas pruebas que has encontrado en la detención: una navaja y la pistola. Sigue patrullando en la calle. En ese momento observarás una furgoneta bastante sospechosa.

NUEVAS DETENCIONES

Antes de bajar de la moto, pide ayuda (mensaje 10-35). Habla con los ocupantes del vehículo varias veces, hasta que digan algo que justifique esposarlos.

Cachea a ambos, y busca en el coche alguna pista. Coge las balas del salpicadero, acciona la palanca trasera del asiento y coge el rifle de asalto. Habla con tu compañero, y dirígete de nuevo a la cárcel.

Haz como en el caso anterior, rellena la ficha de encarcelamiento, utili-

zando para ello tu placa de oficial, y en la comisaría entrega la copia de la ficha y todo lo que hayas encontrado en esta ocasión.

Ha sido un duro dia para ser el primero. Retira la munición de tu arma, y limpia la pistola en la bandeja al lado de la habitación de reuniones. Cámbiate de uniforme, y conduce tu moto hasta casa. Allí, tu abuela Frannie (con la que vives) te convence para que invites a cenar a la mujer que salvaste esa mañana y a su hijo. Aceptas, y decides

regalarle una serie de cromos para salvar, pero para ello tienes que regresar a la Marina.

Atraviesa el muelle, coge la nota del cartelón y entra en la tienda. Entrega la nota al Sr. Cale. A cambio, te dará los cromos y unos

OF Tricks & Tracks







EMPIEZA LA INVESTIGACION

barcaciones que te

serán muy útiles. Ve

a la oficina de pro-

tección de menores,

regala los cromos al

chico, y, luego, a ca-

sa a cenar.

Es buena hora para dar un paseo por la playa. Suelta al perro y abre la verja. Habla con la mujer y juega con

alquiler

de em-

tu perro, tirándole el típico palito. Hazlo varias veces, hasta que el perro vuelva con un trozo de madera con una extraña inscripción. Habla con la chica, y regresará a casa.

En ese momento, recibes la visita de Lyle, el compañero de tu padre que sigue empeñado en resolver su asesinato. Muéstrale la madera de la playa. Lyle toma la decisión de buscar nuevas pistas.

Tu vida pe-

ligra, pero

no has de

tener

miedo.

Entra en la habitación del ordenador, y mira atentamente la placa de policia de tu padre. Es el número 172. Así que abre la caja fuerte con la combinación 172, y guarda en tu bolsillo una moneda antigua que había en el interior de la caja.

Enciende el ordenador, yo puedes disfrutar con las "demos" de Tsunami, pero lo que importa es que leas una carta en uno de los ficheros del







Ten cuide do: put des hace peligrar k vilda del haces un falso mo vimiento. Pero no temas, le mejor es tener pociencio y "tanted al delincuente.



Un buen policia sabe siempre donde debe buscar: el ordengdor. los archivos, la papelero... cualquier cosa puede proporcionarte una buena pista que te conduzca a la resolución del caso.





directorio raíz de C. Descubres que la palabra "JACKIE" es una especie de clave, así que úsala en el programa que pide el password. Una serie de planos y cuentas bancarias aparecen en la pantalla. Presientes que tal vez por esto asesinaron a tu padre, así que decides sacarlo por impresora. Apagas el ordenador, te despides de tu abuela, y a la cama a descansar.

LA CALLE PELIGROSA

Ve a la oficina de Jamison & Ryan. Habla con Lyle, y entrégale los planos para mandarlos por fax a la policia. Recoge los planos y habla de nuevo con Lyle.

Entra en la comisaria donde tendrás malas noticias. Los detenidos de ayer han sido liberados por orden del fis-

han sido liberados por orden de cal de distrito. Recoge la nota del fiscal, y disponte a pasar una inspección de rutina. Al patrullar te llaman desde Bikini Hut. Un borracho se ha quedado atrapado en su coche y no puede salir, por lo que debes abrir el maletero del coche y coger un punzón. Rompe el cristal del coche, y saca al borracho de su in-

La clave es conservar la serenidad.



Al patrullar de nuevo, sufres un accidente. Un coche casì te mata. Pasas algunas semanas en el hospital, y de nuevo en casa, donde "disfrutas" de unas pequeñas vacaciones, aunque mañana regresas al trabajo. Viene Lyle de visita: al parecer la documentación que entregaste está moviendo hilos en los archivos de las oficinas. Te pedirá que

vayas a su oficina, y te entrega un pequeño calendario.

> En la oficina, habla con Lyle, cuando salga unos momentos de su habitación, busca en la carpeta de la mesa hasta que encuentres un









O Tricks & Tracks

microfilm. Conecta la máquina para ver el contenido del mismo. Despídete de Lyle, y regresa a la comisaria.

LOS SOSPECHOSOS

Habla con el oficial de guardia, y enseñale la ficha de Cobb para conseguir una foto de este personaje. Entra en el bar de Tony, y habla con el camarero enseñándole la foto. No conseguirás gran cosa, pero si muestras tu placa de policía y la foto a una clienta, te dará la pista de un tal "Comadreja", que está metido de lleno en asuntos de tráfico de armas. Trabaja en la bolera de Alley Cat, así que, una vez en el local, enseña la placa al dependiente y el papel con la palabra "Comadreja". Cuando éste salga, muéstrale la placa y los planos para que "cante" todo. Lyle le conducirá a la cárcel, mientras que tú le pides la llave de la caravana al dependiente.







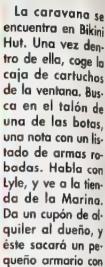












muchas llaves de embarcaciones. Coge la que indica "RENT", y entrega la moneda antigua al dueño. Mientras está buscando su valor en un catálogo, coges rápidamente la llave F.W. Abres con dicha llave el yate Future Wave, y en el florero de la habitación permanece oculta otra llave.

PASEO A LAS ISLAS

Coge la red del embarcadero, y pilota el bote hasta una de las islas. Cuando llegues a la playa, abre el cofre y encontrarás un trapo y una botella de gasolina. Sigue el sendero hasta que encuentres una verja custodiada por un perro. Tira la red al perro y abre la verja y la puerta del almacén con la llave que encontraste en el Future Waye.

Enciende la luz en el cuadro de mandos, y abre los compartimientos del cua-







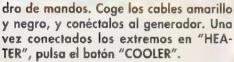












Una pared secreta se abre, y en su interior encuentras muchas armas automáticas. ¡Premio! Has dado con el escondite de las armas robadas. Coge una como prueba, y márchate. Pero es muy importante, que lo dejes todo tal como estaba. Aumentará tu puntuación si lo consigues. La red del perro, la debes quitar con el gancho, y debes cerrar todo bajo llave. Regresa al puerto y devuelve las llaves del bote de alquiler.



Si eres inteligente, lograrás resolver el caso.

AVANDO CABOS

Entrega el arma a Lyle en su oficina, y regresa de nuevo al puerto. Entrega un nuevo cupón para alquilar un bote, y pon rumbo al almacén. Esta vez el Future Wave permanece embarcado en la bahía. Quédate a su lado, y coge el destornillador en la parte trasera del bote. Fuerza el armarito del Future Wave con el destornillador y coge la bengala. Al intentar abrir la puerta, Greene, el dueño del yate, os amenazará como la otra vez.

Sube a la parte de arriba y tira por el respiradero el trapo, la botella de gasolina y la bengala. Se producirá un intenso humo que obligará a Greene salir. Pero

va fuertemente armado, sólo una larga conversación con él podrá salvaros. Ponle las esposas, y cachéale.

Debes dirigirte al almacén, pero en el camino te encontrarás con un formidable franco-

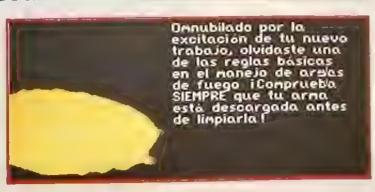


tirador. Con tu pistola no conseguirás nada, así que utiliza la granada de Greene. En el cuerpo destrozado del asesino, puedes recoger un silbato de infrasonidos, para que el perro se vaya tranquilamente a su caseta.

Junto con Lyle entras en el almacén. No enciendas las luces, sino que pulsa "COO-LER" en su punto medio, se cerrará la puerta secreta. A continuación, habla con Lyle. Preparados para todo: descubrirás a los ladrones y al asesino de tus padres. Habla con ellos, no pegues un solo tiro, y átalos con el cable amarillo. En ese momento aparece la policía especial.

Caso cerrado.

ANGEL FCO. JIMENEZ





Tricks & Tracks

- OK Tricks & Tracks: ULTIMA VIII
- Tipo: AVENTURA-ROL
- Compañía: ORIGIN
- Distribuidor: DRO SOFT

Ultima VIII



ras ser derrotado en la Isla de la Serpiente, el Guardián, vengativo, dejó caer al Avatar en el planeta alvidado de Pagán. He aquí las acciones que será necesario llevar a cabo para que nuestro héroe pueda escapar de su destierro.

Recién llegados a Pagan conoceremos al pescador llamado liarizarnos con el entorno hablaremos con los habitantes. En particular es interesante ver a Shaana la verdugo, Orlok el tabernero, Jenna la camarera, Kilandra la pescadora, Darión el capitán de la guardia. la viuda de Torán, a la que le podemos vender joyas para conseguir dinero y Korick el herrero.

Si escuchamos la historia de fantasmas de Orlok podemos acometer uno de los argumentos secundarios y hacernos de una armadura mágica. Para ello hay que hablar (en este orden y siempre sobre el tema de los fantasmas) con Orlok, Jenna, Darión, los dos campesinos de la meseta

(primero ella y luego él), Kilandra y al final buscar la tumba de la hija de Kilandra en el cementerio. La armadura no la podremos obtener hasta que no dispongamos del foco teúrgico de servidor aéreo.

Es conveniente agotar las opciones de conversación de los personajes. Hay opciones que hacen desaparecer atras, por lo que habrá que hablar más de una vez con algunos personajes. Tam bién hay comentarios que "enfadan" a

los NPC. Algunas veces esto se solucio na pidiendo disculpas; otras, evitando estos comentarios una vez sabido cuáles son. (Por ejemplo, no se debe preguntar la edad, ni llamar solterona ni menospreciar la espada de Jenna).

Si "encontramos" algunas monedas en las casas vacías de Tenebrae podemos



Devón. La conversación con él nos revelará los primeros datos. Tras recoger un par de objetos útiles (un saco de dormir y un cuchillo que está en un barril al oestel nos dirigiremos al muelle para ver que está pasando en él. (En Ultima VIII el norte está hacia la esquina superior derecha de la

pantalla, así que el oeste será la esquina superior izquierda, el sur la esquina inferior derecha y el este la esquina inferior izquierda).

En el muelle asistiremos a la ejecución de un hombre llamado Torán y nos percataremos de que Mordea, la monarca o Tempest de Tenebrae es una firana sanguinaria.

Iremos ahora al norte. hacia Tenebrae. Para fami-







reunir lo suficiente para comprarle a Korick unos guardabrazos y unas perneras (sus armaduras son mucho mejores que las que encontraremos dispersas por ahí, con excepción de las mágicas).

Luego podemos entrar al palacio y hablar con la Tempest, Salkind y la sirvienta Aramina, que nos citará para la hora del Alba en su casa. Y, lo más importante, subiremos al techo y activaremos el Telepuerto que está en el centro cuando pasemos cerca de él (más tarde descubriremos seta. Al norte de ella hay una cueva que tiene un lago interior. Habrá que atravesar ese lago saltando de piedra en piedra. (Casi siempre hay que retroceder en una piedra para no pasarnos al saltar a la siguiente). Del



otro lado del lago y hacia el sur llegaremos a una zona que tiene en el centro una palanca rota. Al oeste hay un puente colgante. Para arreglar la palanca atravesaremos el puente y hallaremos varias palancas más. Hay que mo-

evitaremos las bolas con pinchos y los rayos que nos dificultan la llegada (si se pasa corriendo y sin vacilar se llega enseguidal y conoceremos al mago. Después de convencerlo de la seriedad de nuestras intenciones de abandonar Pagán, se decidirá a ayudarnos. Nos recomendará que hablemos con los Nigromantes en el cementerio y nos regalará un teletransportador del que jamás deberemos desprendernos y que nos permitirá desplazarnos a los telepuertos dispersos por todo Pagán (entre ellos el del palacio) siempre y cuando los hayamos activado antes pasando cerca de ellos en particular, hay uno en la planta alta de la casa de Mythrán, ique debemos activar cuanto antesl. Podemos aprovechar para adquirir el hechizo de abrir puertas mágicas, que nos será de utilidad en un par de ocasiones.

También hallaremos en casa de Myhtrán algún dinero y un arma mágica: el diente de Korghin, que nos ayudará a so-

DESTERRADO EN PAGAN

su valor). En un cesto situado dentro de un barril en la torre sudeste hay un útil llavero que nos evitará tener que probar las llaves de una en una en cada puerta. (Para colocar una llave en el llavero se hace doble "clic" sobre ella y "clic" sencillo sobre el llavero).

Devón o Shaana nos aconsejarán visitar a Bentic el bibliotecario, así que iremos a verlo. La biblioteca está en la parte norte de Tenebrae este. Cuando le digamos a Bentic que deseamos abandonar

Pagán nos recomendará visitar al mago Mythrán y nos dirá cómo llegar a su casa. (Shaana también nos hablará de Mythrán. Más tarde descubriremos que es su discipula).

LA AYUDA DE MYTHRAN

Desde el norte del palacio se sale a la Me-

La magia de Mythrán revelará una puerta en las mazmorras del palacio de Tenebrae. Aquí están las pruebas que salvarán a Devón.

ver todas las que no tienen huesos delante (las tres de la izquierda deben quedar hacia abajo y las tres de la derecha hacia arriba). Ya podemos regresar por el puente y mover la ya arreglada palanca, que nos abrirá una puerta y nos permitirá seguir camino hacia el sur.

Llegaremos a la casa de Mythrán,

brevivir en las catacumbas. (Esta casa es un buen lugar para dejar objetos, entre ellos el dinero, que sólo necesitaremos aquí, y no tener problemas de exceso de equipaje). Si hemos activado el telepuerto de Tenebrae podemos usar el teletransportador para no repetir el camino a través de la meseta.

a magia de Mythrán ha revelado una querta en las mazmorras del palacio de Tenebrae. Este libro contiene las gruebas que salvarán a Deván.





LA DAGA ROBADA

Al norte de la zona este de Tenebrae se encuentra el camino del cementerio. En el panteón situado en el centro conoceremos a Vívidos, que nos hará saber, cuando le comuniquemos nuestro interés en sus artes, que los Nigromantes no pueden en estos momentos llevar a cabo sus rit<mark>os a</mark> causa de que Mordea se apoderó de su daga ceremonial. Nos brindaremos para recuperarla, pero necesitaremos de la ayuda de Aramina, la sirvienta de Mordea.

Esperaremos a la hora indicada por Aramina (el Alba) para ir a su casa (situada en Tenebrae este, cerca de una fuente rodeada de estatuas de dragones). Podemos coger un reloj en palacio para orientarnos. Los libros de incidencias de guardia de las torres nos explicarán la sucesión de las horas (Alba, Matutino, Mediodia, Atardecer, Anochecer y Visperas). Si queremos que Aramina llegue a su casa podemos dormir para esperarla, pero no cerca de su puerta, sino en un lugar distante, icosas de Ultima VIII!.

Aramina, si insistimos en que no le pasará nada, nos dará la llave de un cofre situado en la habitación de Mordea. La forma más fácil de recuperar la daga es esperar a un momento en que Mordea no esté en su cuarto. (La llave de la habitación está oculta bajo un cojin en una mesa situada a la izquierda, en la sala del trono).

Recuperada la doga se la llevaremos a

Vividos, participaremos de la sangrienta ceremonia de sucesión de los Nigromantes y nos convertiremos en aprendices. Vívidos nos dará un primer encargo: buscar dos ingredientes mágicos, a saber, la capucha de verdugo y unas ramitas.

La capucha de verdugo está en la zono oeste de Tenebrae, en una hondonada (más al sur, en esta zona, hay una casa cuyo piso cede al entrar y que nos permitirá buscar la espada mágica llamada Asesing). Pero cuando intentemos ir al oeste a buscar las ramitas, un guardia nos detendrá y nos informará que Bentic fue ejecutado y que Devón está en prisión.

EL SECREVO DE MORDEA

No se puede abandonar a un amigo en desgracia, así que aplazaremos nuestro curso de nigromancia e iremos a visitar a Devón en el sótano del palacio y aceptaremos ayudarlo.

Salkind, en su casa de Tenebrae este, nos dirá que Bentic fue ejecutado por llevar a cabo "investigaciones prohibidas". Salkind se merece que le robemos su dinero, así que buscaremos dos llaves en su casa (debajo de una toalla y de una escupidera) y nos haremos de 200 monedas. Además leeremos un libro que nos informará que el diario de Bentic está oculto en la sala de evidencias.

Es hora de descubrir las famosas pruebas que acabaron con la vida de Bentic. En las mazmorras puede verse un libro encerrado entre reias en

no tiene entrada. El pergamino de Mythrán revelará que sí la tiene, así que entraremos para leer el libro. Resulta que Devón es el hermano mayor de Mordea y, por tanto, el verdadero Tempest. Pero no iremos muy lejos con el secreto, pues los guardias nos detendrán.

Ahora estamos en peligro de ser ejecutados en el muelle junto con Devón. Para impedirlo diremos que Devón es el Tempest y que tenemos pruebas de ello. Salkind cometerá una indiscreción, los guardias se revelarán y, en un duelo de Tempests, Devón acabará con Mordea y se convertirá en el nuevo monarca.



EL APRENDIZ DE MIGROMANCIA

Ahora podemos reanudar lo que habíamos interrumpido. En Tenebrae oeste, al norte, hay una casa quemada llena de fantasmas y zombies. Junto a ella están las ramitas en cuestión. Le llevaremos los reactivos a Vívidos, nos dará la Llave del Aprendiz (un bastón) y nos indicará que debemos visitar las catacumbas para aprender de los antiguos Nigromantes.

Para ello debemos recoger un saco y varios reactivos de nigromancia en la biblioteca situada en la planta alta y leer un libro que nos enseñará los dos primeros hechizos: el de abrir la tierra (ya podemos preparar uno) y el de hablar con los muertos (de éste último necesitaremos seis en total).

Nos dirigiremos ahora al norte del cementerio hasta llegar a una verja, cuya entrada está custodiada por un fantasma que debemos





evadir. Dentro hay un edificio al que se entra por el oeste. En la pared norte, al final de un corredor bordeado de columnas, usaremos el hechizo de abrir la tierra y entraremos a las catacumbas.

Ahora debemos dirigirnos al nordeste y buscar un pequeño edificio que no tiene techo. En su interior puede verse un zombie. Nada más entrar, el suelo cederá y caeremos, pero ese es el camino que conduce a los antiguos Nigromantes.

El primero de ellos está en esa misma zona, hacia el noroeste, y no es muy difícil de encontrar. Usaremos el hechizo de hablar con los muertos y él, a su vez, nos enseñará el de máscara mortal.

Ahora ha quedado abierto un pasaje del nordeste que antes estaba bloqueado por estalagmitas. Nos dirigiremos al noroeste y usaremos nuestro flamante hechizo de máscara mortal para que los demonios no nos ataquen. Llegaremos al segundo nigromante, que nos enseñará el hechizo de piel pétrea.

Seguiremos hacia el norte y luego al oeste y usaremos el hechizo de piel pétrea para sobrevivir a unas bolas de fuego. Así llegaremos al tercer nigromante, que nos enseñará el hechizo de invocar a un muerto.

Nos veremos transportados a un nuevo sitio en el que debemos ir al este hasta atravesar unos rayos eléctricos y saltar un abismo.

No es necesario vencer a los esqueletos. Basta con evadirlos y llegar hasta el cuarto nigromante, que nos

enseñará el hechizo de conceder la paz, uno de los más útiles, pues permite liquidar a esqueletos y fantasmas.

De nuevo nos veremos teletransportados e iremos al norte. En el centro de una zona con hier-







ba hay una tienda con un trono. Al intentar entrar en ella seremos teletransportados de nuevo. (Hay que correr antes de que nos arrincone un kith en el lugar en que aparecemos). Hacia el sur hay una ar-

madura mágica en un lugar con escaleras. Luego se va al oeste bordeando la lava y, tras pasar una zona en que nos dispararán muchas bolas igneas (piel pétrea puede ayudar), bordearemos un abismo al final del cual se ve una cima aislada. Hay que saltar a ella para un nuevo teletransporte.

El quinto nigromante nos enseñará el hechizo de resistir a la muerte. Al noroeste del lugar al que seremos transportados podemos utilizar este hechizo para atravesar una zona de rayos. Luego hay que ir al oeste, norte, este y norte y llegaremos a un edificio, en cuya interior está el sexto y último nigromante, que nos enseñará el hechizo de crear un golem de piedra. A la derecha de este edificio hay una salida. Para franquearla habrá que "conceder la paz" a un fantasma. Y de nuevo estaremos en las catacumbas.

EL REY DEL MONTE

Ahora hay que localizar al Lithos, el Titán de Tierra. Primero hay que dirigirse al sur bordeando la pared y evitar los pequeños agujeros del suelo, pues en ellos el piso cede. Saldremos por una puerta situada al este. Ahora debemos dirigirnos bien al suroeste, hasta que encontremos una zona con una verja que se debe bajar con un interruptor. Por la salida sur llegaremos a una zona abierta con tres puertas situadas al norte (acudiremos aquí varias veces). Hemos entrado a ella por la puerta que está más al norte. Deberemos salir por la central para llegar al salón del Rey del Monte.

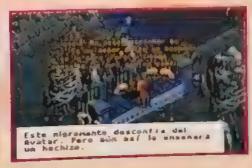
Pero esta puerta sólo la puede abrir un gotem de piedra, que deberemos crear en la zona con piso de tierra. Una vez franqueada la puerta, nos dirigiremos al norte, saltaremos un abismo y saltaremos un muro bajo para entrar a una zona con piso cuadriculado que está situada al ceste.

Alli hay que mover una palanca que está junto a un trono para crear un puente al aeste de la entrada.

Pasado el puente hay unas plataformas que aparecen y desaparecen. Las saltaremas. (Esta es, evidentemente, una parte del juego en que hay que salvar con cierta frecuencia). Al norte, bordeando un golem (por suerte son len-







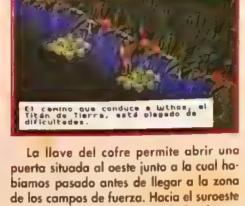
Tricks & Tracks



tos) hay otro conjunto de plataformas. Y llegamos al fin a una zono llena de hongos y de campos de fuerza invisibles situados entre cada par de rocas y que toman un color azul cuando intentamos pasar. En el extremo norte de esta zona hay un cofre con una llave y una gema de protección. Con esta gema los campos de fuerza no nos harán daño cuando regresemos.







atravesar saltando de piedra en piedra.

Ahora hay que seguir al norte. Por este pasadizo hay dos desvios bastante ocultos hacia el oeste. En el primero hay un cofre con pociones; bajo una de ellas hay una llave. En el segundo, tras saltar el agua, abriremos una puerta con esa llave.

hay una laguna que se puede bordear o

Seguiremos hacia el oeste hasta encontrar unas plataformas que se mueven. Se debe saltar a la primera, en ángulo a la segunda y de ahí al otro extremo (obviando la tercera). Al norte está el Salón del Rey del Monte, pero antes podemos ir al sur a activar un telepuerto que luego usarremos con frecuencia.

Lithos nos pedirá que enterremos a Lot-

hián, la recién fallecida nigromante. Con la gema de Mythrán podemos regresar a Tenebrae y de ahí al cementerio (en estos momentos, si la hemos hecho todo bien, debemos tener tres destinos disponibles: Tenebrae, la Meseta y el Salón del Rey del Monte).

Hay que decirle a Vividos que Lithos nos ordenó enterrar a Lothián, cuyo codáver es-





pera en el extremo nordeste del cementerio (enterrarla es hacer doble clic con el
ratón sobre ella). Luego regresaremos a
Vívidos, que nos entregará la Llave del
Descendiente (otro bastón) y nos indicará
que debemos hacer un peregrinaje. Pero
antes resulta conveniente recoger un escudo con tres partes que representan al
amor, el odio y la apatía que está colgado
de la pared aeste del piso superior de la
casa de Mythrán (parece un poco absurdo
ahora, pero hay un libro por ahí que describe ese escudo como parte del proceso
de pedir audiencia a los antiguos dioses).

LOS ANTIGUOS DIOSES

De nuevo entraremos a las catacumbas por medio del hechizo de abrir la tierra e iremos hacia el nordeste. Hay un edificio con una placa que quizás hayamos visto antes y al cual no pudimos entrar. En esto ocasión la Llave del Descendiente nos permitirá abrir la puerta. Entraremos y llegaremos hasta unas puertas dobles con un barril a su izquierda.

Ahora daremos una vuelta por el noroeste (hay bolos con pinchos) hasta llegar a un cofre rodeodo por verjas (por el camino hay varias puertas que, de momento, no podremos abrir).

Lo primero es alejar los candelabros de la plataforma. Una de las palancas hará bajar las verjas y hallaremos una llave dentro del cofre. Esa llave abre una puerto que está situada al norte.









Pasamos por esta puerta y, al sur, encontraremos un objeto llamado cráneo sísmico en un cofre. Ahora iremos al norte hasta encontrar una zona llena de vallas que suben y bajan según pisemos las plataformas situadas entre elías. Para atravesarla por completo habrá que trepar a la plataforma superior y saltar desde allí hacia el norte.

Ahora iremos al suroeste y, tras trepar una pared y saltar un pozo encontraremos la tumba de Amrezhar. El hechizo de abrir la tierra, aplicado a ella, nos permitirá descender (el saco y los ingredientes cercanos sugieren que ésta es la acción que debemos realizar).

Seguiremos hacia el sudeste y

encontraremos un salón con una mesa y canicas. Si arrojamos una de ellas a una plataforma elevada que está hacia el norte, haremos bajar una verja. Allí, al este y al oeste (baja las plataformas) se ocultan dos llaves.

Más al nordeste hay una plataforma con una escalera a la derecha y dos espacios vacíos (hay un

el escudo ceremonial se coloce el altar, los antiguos dioses s revelerán nuestra mision. El peregrinaje, Una de estas canicas debe caer sobre una plataforma para abrir la verja.

reloj cerca). Se trata de un problema en el que debemos hacer llegar dicha escalera a la posición central. Colocando el reloj en las plataformas hacemos descender y ascender escalones. Si numeramos las plataformas (de izquierdo a derecha) como 1-2-3, la solución es ir colocando el reloj en 3-1

(hace descender el primer escalón de la plataforma 3 y luego lo hace ascender en la 1) y luego: 3-2, 1-2, 3-1, 2-3, 2-1, 3-1, 3-2, 1-2, 1-3, 2-3, 1-2, 3-1, 3-2 y 1-2 (ya la escalera está en el centro). Cada par de acciones debe hacer descender un escalón en un sitio y ascender el mismo escalón en otro sitio.

Ahora subiremos por la escalera y se abrirá una puerta. El hechizo de piel pétrea nos permitirá seguir camino. Hacia el oeste encontraremos unas grandes puertas que se abren con una de las llaves recién descubiertas. Dentro hay un altar y tres estatuas que representan a los antiguos dioses del amor, el odio y la apatia.

Si colocamos el escudo sobre el altar (por fin sirvió para algol) los dioses nos hablarán y nos prometerán ayuda, pero antes debemos derrotar a Kumash Gor, que espera en el salón del oeste. El hechizo de Mythrán permite abrir la puerta y basta con "conceder la paz" a Kumash Gor para acabar con él. Nos haremos de una buena cimitarra mágica y de una pequeña pirámide de la amnipresente roca negra, que desde Ultima VIII no quiere perder su protagonismo.

Ahora los dioses nos dirán de qué va el asunto. Para abandonar Pagán el Avatar debe convertirse en Titán (Titán del Eter, elemento también omnipresente en esta saga), pero antes deberá derrotar a los otros cuatro y para ello hay necesitará aprender sus artes. Así que se impone un curso ocelerado de todas las ciencias ocultas de Pagán.

Antes de hacer nuestro recorrido "titánico" no está de más activar un telepuerto que está oculto en las catacumbas. En realidad basta y sobra el ya activado en el Salón del Rey del Monte, pero en aras de la plenitud, podemos buscar un agujero rojo

en una pared y colocar en él
el cráneo sísmico. Un
terremoto romperá el
suelo y hallaremos un
salón subterráneo con el
telepuerto en cuestión. Y
yo estamos listos para
nuestro curso de magia.
Busquemos en primer lugar a los teurgistas, los
magos del aire.

LOS BERVIDORES DE STEATOS

El teletransportador nos permitirá regresar al Salón del Rey del Monte. Un poco al norte hay un símbolo en el suelo que nos transportará casi a la entrada. Saldremos





OF Tricks & Tracks



por el sur y de nuevo estaremos en la zona de las tres puertas (en la que habíamos creado al gólem de tierra). (Aprended este atajo, pues lo usaremos algunas veces más. La zona de las tres puertas será nuestro punto de refe-

rencia).

Salimos ahora por la puerta norte, subimos un poco más y encontraremos una puerta a nuestra derecha. Al abrirla y pasar por ella seremos transportados a la Isla de Argentrock, morada de los teurgistas.

Siguiendo el camino princi-

pal y atravesando el puente llegaremos al monasterio. Al este de su entrada principal está el telepuerto de esta isla, que debemos activar.

En el monasterio debemos buscar a Xavier, que es el único que no viste de monje. Cuando le digamos que necesitamos iluminación nos dirá

que hay que hacer una serie de pruebas, la primera de las cuales consta de preguntas y respuestas y la podemos pasar ya. Las respuestas correctas son aquellas que priorizan la sinceridad, la honestidad, la curación y la bondad de la brisa. En una de ellas hay que escoger el sacrificio de la vista y no el de otros sentidos, pues esto fue lo que hizo Stellos.

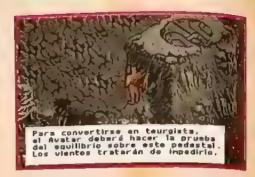
Para la segunda prueba (la del equilibrio) se debe ir al oeste del monasterio y buscar una plataforma elevada que tiene un símbolo encima. Cuando subamos a ella las ráfagas de viento intentarán derribarnos, pero maniobrando con el ratón podemos mantenernos cerca del centro hasta que las ráfagas cesen.

Cuando regresemos al monasterio y le digamos a Xavier que pasamos las dos primeras pruebas nos remitirá al ciego Stellos (tiene un bastón), pero antes de verlo es conveniente pasear un poco por

el monasterio y conocer a Torwin (el hijo de Torán) y Cyrrus.

Stellos nos dirá que debemos buscar plata para construir los focos y llevársela al herrero Korick en Tenebrae. Bajamos al sótano del monasterio y buscamos ocho pedazos de plata. Como hemos activado los telepuertos de Tenebrae y Argentrock podemos usarlos para ir y regresar. Es conveniente ir colocando en el suelo los focos que Korick construya y luego recogerlos todos, pues a veces ocurre que, aunque pidamos ocho focos diferentes nos sale uno repetido. Korick no cobra nada por los focos.

De regreso
en el monasterio colocaremos los
focos, uno
por uno,
en el altar
principal
para acti-



Stellos confirmamos nuestras sospechas: Torwin desea usar dos focos para resucitar a su padre. Cyrrus tratará de encubrir a su amigo, pero si usamos el foco de escuchar la verdad descubriremos el paradero del muchacho: el punto de los vientos (donde hicimos la prueba de equilibrio), lremos en busca de Torwin y no lograremos impedir que se suicide cuando se entere de que su padre no fue enterrado, pero si recuperaremos el foco en cuestión, que devolveremos a Xavier.

De nuevo con Stellos, nos indicará que

un salta de fe en el lugar en el que se suicidó Torwin para ir en busca de Stratos. Vamos y saltamos hacia el oeste, con lo que coemos sobre una plataforma. De plataforma en plataforma llegoremos a Stratos, recibiremos de ella nuestro último foco, el del gigasalto, e indogare-

mos sobre el

fragmento de

se debe hacer

roca negra
llamado aliento del aire (En
realidad está muy cerca, pero no se debe
intentar obtenerlo AHORA, pues haría
perder su poder a todos los focos y aún
necesitamos de ellos.) Ahora que conocemos la magia de la tierra y la del aire iremos en busca del aqua.

an and agod,

LA LIBERACION DE HYDROS

La entrada al Lago Carthax está al oeste de la entrada a la Isla Argentrock, en las catacumbas. Entre la entrada a la isla y la salida a la zona de las tres puertas hay un



varlos y volveremos a hablar con Stellos, que nos mencionará una tercera prueba sobre la que no nos dará pistas. Consiste en curar un Torax, que está en la parte oeste de la cueva situada bajo el monasterio, del otro lado de un barranco.

Lo primero será traer el Torax a nuestro lodo utilizando el servidor aéreo (doble "clic" sobre el Torax y clic sencillo en el punto al que lo queremos traer). A continuación utilizaremos el foco de curación. El Torax se desygnecerá.

Volvemos a ver a Stellos para completar nuestro aprendizaje pero nos enteramos de que el foco de curación de Xavier ha sido robado. Cuando le preguntamos a Xavier, algo que nos dice acerca de Torwin nos hace sospechar y hablando con







pasaje que conduce al este. Por ahí se va. Al llegar a la zona del lago veremos un telepuerto, que podemos activar. Bordeando por el oeste, sur y este y saltando un puente roto, llegaremos a una plataforma con un símbolo que está rodeada de agua y se nos aparecerá Hydros.

Como deseamos tener los poderes de un Tempest, le prometemos a Hydros que la liberaremos. Para esto hay que ir hacia el suroeste y buscar la entrada de una cueva. Nos encaminaremos al oeste pasando junto a un troll, saltaremos un muro que tiene pinchos, pasaremos por el muro situado más al norte que tiene un agujero (la verja se baja con el interruptor de la izquierda) y pasaremos por otra verja que está más al oeste. Hacia el oeste, sur, oeste, norte y este y luego norte tras entrar en una cueva encontraremos una tumba en la que utilizaremos el hechizo de abrir la tierra. Se romperá un dique e Hydros quedará libre.

Pero cuando regresemos a ver a Hydros descubriremos que nos ha traiciona-





do y que Devón está en peligro, así que iremos a Tenebrae para advertirle lo que ocurre (Devón, que ya es Tempest, estará en el palacio).

LOS HECHICEROS

Ahora iremos en busca de los magos del fuego: los hechiceros. De nuevo el camino pasa por las catacumbas, esta vez al nordeste de la entrada al lago Carthax. En una zona con lava, en la parte sur, hay una hondonada que debemos saltar y una puerta más al sur. Una de las puertas es doble y deberemos utilizar el servidor aéreo para mover la palanca mientras estamos de pie junto a la doble barrera.

Llegaremos a una zona con lava y veremos a Beren, el hechicero que conocimos en Tenebroe. El foco del megasalto, usándolo en el punto adecuado (cerca de la lava y hacia el lugar en que vimos a Beren) nos permitirá cruzar y, tras bordear la lava y seguir hacia el sur, llegaremos al Antro de los Demonios. (En él hay un telepuerto que podemos activar para regresar a este punto,

> pero no podemos salir de él usando el teletransportador, pues aquí carece de poderes).

> Ahora nos daremos a la tarea de conocer a los hechiceros. Bane desea destruir a Vardión y Vardión a Bane. Cada uno de ellos nos encargará descubrir el "nombre verdadero" del otro y nos revelará el suyo. El Avatar debe traicionar a uno de los

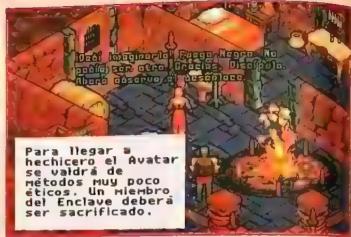
dos para dejar una plaza vacante en el Enclave y que se le permita pasar las pruebas y convertiste en Acólito.

Con la llave que nos entregarán iremos a la biblioteca y estudiaremos los hechizos, que son bastante complejos. Los reactivos hay que colocarlos cerca de las velas en los vértices del pentagrama, el foco en el centro, encender las ve-









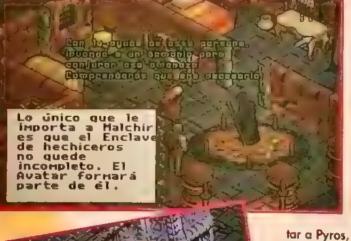
del pentagrama y hacer clic en el foco. Se necesita maná para cargar un foco, pero no para usar los hechizos una vez cargado el foco.

Nuestra recién adquirida sapiencia nos permitirá hablar de nuevo con el hechicero que nos apadrinó. Debemos llevar los focos y reactivos necesarios para los hechizos de bola de fuego, resistir el calor y puerta dimensional, pues nuestro padrino nos pedirá que los preparemos en su presencia y si salimos de su casa sin completar la prueba tendremos que comenzarla de nuevo.

Ahora debemos ir a la fortaleza de obsidiana, que está al oeste del Enclave atravesando un puente. Alli nos espera Malchir, que invocará a dos demonios para que nos ataquen. Podemos correr entre ellos y llegaremos a una zona llena de huesas en que hay otro demanio, llamado Arcadión, que no es hostil, y que nos servirá de guía para la próxima prueba. En esta antesala debemos preparar, al menos, los hechizos de ignición, extinción, armadura de llamas y alejar demonio, además de los tres que ya teníamos. Hacia el oeste hay un telepuerto que nos conducirá al interior de la fortale-

Del centro salen caminos hacia las cuatro pruebas. Hacia el sur debemos extinguir las llamas que cubren un pentagrama (haciendo clic con el foco sobre el Avatar) paro obtener un símbolo azul (y un yelmo mágico, de paso). Estos símbolos azules, usados como focos, proporcionan un número indefinido de hechizos.

Hacia el oeste cruzaremos un río de lava gracias al hechizo de resistir el calor y haremos desaparecer un demonio para hacernos de otro símbolo azul.



Hacia el norte hallaremos la prueba del salto dimensional, que nos ayudará a pasar los hongos explosivos y las esferas con pinchos (de nuevo habrá demonios que deberemos eclipsar).

Y por último, al este, sólo la cota de llamas nos permitirá sobrevivir a las numerosas bolas de fuego que nos dispararán de todas partes y obtener el cuarto símbolo, así como un escudo mágico.

Regresaremos al centro y seremos transportados de nuevo hacia Arcadión, que nos dirá que ya podemos ver a Malchir. El mismo telepuerto que nos llevó al interior de la fortaleza nos conducirá ahora al maestro, que nos pedirá que usemos contra él tres hechizos: bola de fuego, explosión e invocar demonio. Cuando haga-

mos desaparecer el demonio que él, a su vez, invocará, debemos devolverle su vara, pero antes nos llevaremos una vela roja, pues nos hará falta para la próxima prueba (recordad tener dispuesto un hechizo de extinción).

Malchir nos transportará al gran pentagrama en el que, ya acólitos, participaremos del ritual del fuego. Pero nuestros planes son otros. Sobiendo que el fragmento de roca negra llamado Lengua de Fuego es capaz de derro-

tar a Pyros, volveremos a entrar en la fortaleza de obsidiana (es conveniente utilizar el hechizo de invisibilidad) y, a golpes de espada, acabaremos con Malchir y nos apoderoremos del fragmento en cuestión. Hurgando en su cubil leeremos un libro llamado "La Destrucción del Templo" que nos dará una idea acerca de la ubicación de los otros fragmentos. Es imprescindible leer este libro.

Importante: si en el proceso de matar a Malchir aparece algún demonio (invocado por él o por nosotros) el telepuerto se desactivará y nos quedaremos encerrados. Lo mejor es entrar en estado de invisibilidad y usar la espada.

Antes de abandonar el Antro de los Demonios es necesario pasar con la Lengua de Fuego en nuestro poder por encima del gran pentagrama. Esto desencadena una serie de tormentas eléctricas, pero tantbién activa nuestro fragmento.

EN BUSCA DE LOS FRAGMENTOS DEL OBELISCO

Cuando le mencionemos a Mythrán el fragmento de roca negra nos explicará que la obtención y unión de los cinco frag.



mentos (ya tenemos dos) es una forma de abandonar Pagán. Por tanto iremos en busca de los otros.

Primero iremos al salón de las tres puertas de las catacumbas y entraremos por la de la derecha, la única que no habíamos utilizado hasta ahora y que conduce al Pozo de los Muertos. Esa puerta se puede abrir con un gólem o con la Llave del Descendiente (no hay puerta en Ultima VIII que resista a un buen gólem, pero no siempre hay tierra para crear al gólem en cuestión).

A la izquierda (un poco al oeste) de la entrada hay una zona cercada (llamada Congreso de los Muertos) en cuvo interior está el Corazón de la Tierra. La puerta la puede abrir un gólem pero, a falta de tierra, iremos en busca de la llave, que está muy al norte en este mismo Pozo de los Muertos.

Habrá que saltar un abismo, pasar junto a unas bolas con pinchos, doblar al oeste, pasar un troll, una zona de lava (usar el hechizo de resistir el calor) y seguir al oeste. A la larga encontraremos, tras una verja (para la cual deberemos usar el sirviente aéreo), un cadáver cuya lápida dice: "Marieta, Congresista". Es el poseedor de la llave del "Congreso".

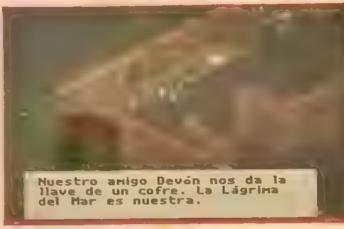
Con la llave en nuestro poder regresaremos a la entrada y abriremos la puerta. En el centro hay una zona con tierra y en ella una tumba. Usaremos "Abrir la Tierra" y nos apoderaremos del fragmento de obelisco, que está enterrado alli.

Ahora regresaremos a Stratos para quitarle el Aliento del Viento. Primero lo haremos visible con el foco de revelación (está en un pedestal cerca de Stratos) y luego utilizaremos el servidor aéreo para hacerlo llegar hasta nosotros. (A partir de ahora no funcionarán los focos de teúrgia, así que podemos desprendemos de ellos. Por eso hemos aplazado esta acción hasta ahora. Hace poco tuvimos que utilizar el servidor aéreo).

Sólo nos queda la Lágrima del Mar, el frog-

mento correspondiente a Hydros. Deván nos ayudará a localizarlo, pero aquí hay un problema. Cuando acudamos a Tenebrae no se activará la apción de conversación que sirve para obtener la ayuda de Deván (es un "bug" del juego). En el directorio de Ultima VIII hay un programa llamado "patch" que sirve para sub-

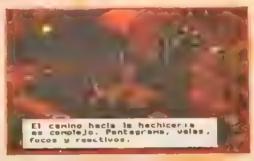
\ULTIMA8\SAVEGAME\ y la extensión corresponde al número que aparece en el diario de juegos salvados, teniendo en cuenta que Notas 1 es el juego 000, Notas 2 el 001 y así sucesivamente). Hay que cambiar solamente un bit en uno de los bytes. Se trata del byte 36 en hexadecimal (54 en decimal), que ahora tiene un 77 o un F7 y lo más probable es que esté precedido por un 62. Hay que poner en







sanar este error, pero no tengo el parámetro que hay que dar para hacerlo. Por lo tanto, describiré un método más artesanal: Salvad el juego en este punto y, con las utilidades de Norton, editad ese juego salvado (está en el directorio



cero el bit 1, con lo que quedará un 76 (si había un 77) o un F6 (si había un F7).

Ahora reentrad a Ultima y CARGAD EL JUEGO (para que se entere del cambio).

Cuando hablemos con Devón, el Avatar dirá: "Necesito el fragmento de roca negra." Devón nos dará la llave de un cofre del palacio. Dentro de ese cofre está la Lágrima del Mar.

IL PLANO ETUREO

En posesión de los cinco fragmentos, volveremos a hablar con Mythrán. Nos puede vender un hechizo para el viaje dimensional pero, si no tenemos dinero, hay una forma de hacer ese viaje sin el hechizo. Para ello habrá que

colocar los 5 fragmentos en torno al Avatar en forma de pentágono. En el sentido de las manecillas del reloj sería aire, fuego, agua, tierra y eter, con el eter directamente debajo del Avatar (salvad en este punto, pues si se hace mal perderemos los

OK 33 Tricks & Tracks



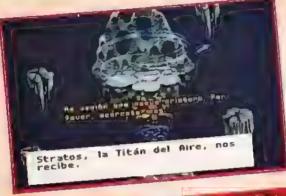


fragmentos). Si se hace "clic" sobre el eter, el Avatar será transportado. (Por supuesto, si se tiene el dinero lo más sencillo es comprar el hechizo. Se puede usar un procedimiento o el otro, PERO NO AMBOS). Ahora estamos en el plano etéreo. En la zona en que nos encontramos hay un pentagrama en el que habra que colocar los cinco fragmentos una vez que los hayamos cargado de energía, y para eso hay que matar a

los titanes. Del centro salen cuatro caminos, uno para cada titán.

Vayamos primero al norte para buscar a Hydros. Hay que saltar los pedestales en dirección al oeste. Para cada titán habrá que hacer doble "clic" sobre el fragmento de roca negra correspondiente (la Lágrima del Mar en el caso de Hydros) y "clic" sencillo sobre el titán en cuestión. Desaparecido el titán, el fragmento quedará cargado de energia y regresaremos al centro. Podemos ir colocando los fragmentos en los lugares correspondientes del pentagrama, que son idénticos a los ya descritos para el viaje dimensional.

Ahora iremos al sur en busca de Stratos. Tampoco es dificil de hallar ni de abatir con el Aliento del Viento.





este nos espera Lithos, Hacia el noroeste encontraremos una zona de lava (de nuevo el hechizo protección contra el calor). Luego hay que sequir rumbo noroeste y por último suroeste. Lithos usará golems contra nosotros, pero el Corazón de Tierro acabará con él.

En la salida

Y por último está Pyros, hacia el oeste. (El

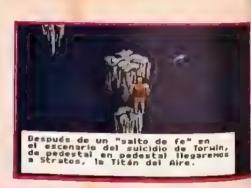
orden de los tres anteriores carece de importancia, pero el Avatar tiene una malsana tendencia a no ser retransportado al centro si no se deja a Pyros para el final).

Este titán es el más dificil de hallar. Primero hay que ir al norte saltando un puente roto y encontrar un cofre con 10 bolitas. Después regresaremos sobre nuestros pasos para buscar un símbolo con 10 orificios de colores en torno a él. Colocaremos las bolas en ellos y se formará un camino de piedras. Saltando sobre ellas llegaremos a Pyros, con el que hay que ser

muy rápido, porque nos atacará con demonios. Lo mejor es acercarse con cautela subir a la plataforma en la que se nos aparece. Así los demonios tardarán más en atacarnos.

Y ya estamos de nuevo en el centro con los fragmentos energizados. Los colocamos en sus posiciones en el pentagrama con el del eter al sur, sobre el que haremos "clic". Luego salimos del pentagrama para ver cómo se energiza el quinto fragmento y se forma el obelisco. Entramos en él y el flamante Titán del Eter se dará un paseo por sus dominios. Es el final del juego... hasta que el Guardián vuelva a las andadas.

JULIAN PEREZ







Nº inicio de la suscripción:

Si desea más información o suscribirse por Fax:

Tel.: (91) 742 94 79. Fax: (91) 320 44 19.



Todas las herramientas que necesitas están en esta caja.



Coduca: //

RPP Oferta válido hasta el 31-12-94

UW

Mordiscos, morbo a granel y un plantel de actores de primerísima fila son los algunos de los atractivos que nos ofrece Entrevista con un vampiro, la nueva película de Neil «Juego de lágrimas» Jordan. Además de nuestro cada vez más internacional Antonio Banderas. el relato de Anne Rice cuenta en

su versión cinematográfica con las interpretaciones de Tom Cruise, Brad Pitt,

Stephen Rea y Christian Slater, que ponen la guinda a uno de los estrenos que más darán que hablar en los próximos meses.

> El amigo Freddy Krugger está dispuesto de nuevo a sembrar de pesadillas nuestros dulces sueños. Para la ocasión viene acompañado además de uno de los grandes maestros del terror, Wes Craven, que en La nueva pesadilla retoma elementos de las seis películas anteriores.

> Ya lo dice el refrán, «no hay dos sin tres», y si no, que se lo digan al guaperas de Christopher Lambert que está embarcado en el rodaje de Los Inmortales III, la tercera entrega del filme que le catapultó a la fama.

Los presagios, dada la escasa calidad de Los Inmortales II, no son muy buenos, pero habrá que esperar a su estreno para juzgar el resultado.

El nuevo «enfant terrible» del cine americano, Quentin Tarantino (a quien tal vez ya conozcáis por su ultra-violenta pero apasio-

nante Reservoir Dogs o por haber escrito el guión de Asesinos natos, lo último de Oliver Stone), ha conseguido levantar de nuevo polémica, e igual

cantidad de detractores como incondicionales con Pulp Fiction, su nueva película, que tras inexplicables retrasos parece estar por fin a punto de ser estrenada en nuestro país.

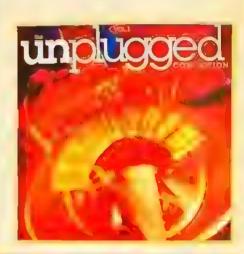
Vicente Aranda - con permiso de Garci, Trueba y Berlanga - Ileva camino de consolidarse como nuestro director más prestigioso. Si con Amantes obtuvo uno de los trabajos más redondos del último cine español, con su nuevo filme, La Pasión Turca, inspirado

en la novela homónima de Antonio Gala, todo parece estar encaminado para que Aranda revalide su merecido renocimiento dentro y fuera de nuestras fronteras.



Entrevista con un vampiro

Gran parte de la culpa la tuvo Eric «mano lenta» Clapton, pero lo cierto es que a estas alturas el fenomeno Unplugged ha trascendido más allá de la propia MTV y los artistas se han lanzado en cadena a la grabación de discos acústicos. básicos, desenchufados o como quieran llamarse. En cualquier caso, la propia MTV ha decidido endulzarnos las fiestas navideñas con la publicación de un álbum que reúne algunos de los más populares nombres que han desfilado por su programa: de Paul McCartney a Elton John. pasando por R.E.M, Neil Young o Elvis Costello. Vamos, enchúfate al desenchufado.





Los Inmortales III



Pulp Fiction

La nueva

pesadilla de

West Craven





DE GO

La guía más completa y detallada para llegar hasta el final de tus juegos preferidos. lziosco!

Olvídate de las pistas inútiles y poco claras, o de las soluciones a medias:

iel VIDEOLIBRO DE PISTAS

no te defraudará!

Por sólo 1.950 Pta.

F G

EN ESTE NUMERO: NUMERO: TIE FICHTER

OF CORREO

SIMON THE SORCERER:
En el juego Simon The sorcerer:
1. ¿Cómo se puede cruzar por
donde está el ninote de nieve?
2. ¿Para qué sirve la cuña y la
cuerda con el imán?
VICTOR DIAZ
BARCELONA

RESPUESTA

* 1. Cuando el muñeco de nieve te amenaze, cómete los caramelos que encuentras en la cámara de tortura de los goblins. 2. La cuña la necesitas para avanzar a través de las montañas. Cuando llegues a una pared escarpada, liena de pequeñas cuñas, que sirven como escalones, verás que faita una. Coloca la que tienes en su sitlo y podrás proseguir tu camino. La cuerda con el imán sirve para recoger monedas de oro de la caverna del dragón, pero tienes que subir hasta el techo para hacerio, y dejar caer la cuerda a través del agujero.

MONKEY ISLAND II

1. ¿Cómo puedo ganar en el concurso de salivazos, una vez cambiadas las banderas?

2. ¿Con qué puedo cerrar la bálvula de la cascada de la isla de Phatt?

ALBERTO SALAMANCA

RESPUESTA

 Tienes que fijarte en el lazo de una de las espectadoras, y escupir cuando se mueva, con lo que lo harás a favor del viento y llegarán más lejos y ganarás el concurso.

2. No tienes que cerraria. Bastará con que la abras utilizando el mono.

MORTAL KOMBAT

1. ¿Cómo se realizan los Fatalities de cada uno de los siete luchadores? 2. He derrotado a Shang Tsung, pero no he conseguido llegar a Reptile. ¿Qué he de hacer?

MARIO DOMINGUEZ DIAZ

RESPUESTA

1. Scorpion: Abajo, abajo, arriba, arriba, bioqueo Sub-Zero: Delante, abajo, delante, puño bajo. Kano: Giro desde detrás hasta delante y puño alto Johnny Cage: Delante, delante, delante, puño alto Liu Kang: 360º en el sentido de las agujas dei reloj Sonya: Delante, delante, detrás, delante, puño bajo Rayden: Delante, delante, detrás, detrás, detrás, puño alto 2. Para luchar contra Reptile tienes que conseguir lo sigulente. En la pantalle del puente, fijate

En la pantaila dei puente, fijate en la luna antes de que empiece el combate. Si aparece una sombra, o algún dibujo extraño, tienes que intentar vencer sin perder nada de energía, y sin usar el bioqueo. Si consigues ésto, lucharás contra Reptile entre los pinchos del mismo lugar.

ALONE IN THE DARK II

1. ¿Cómo puedo poner en
funcionamiento el órgano
automático, que se encuentra en
la habitación de enfrente de la
estatua de Neptuno?

2. ¿Qué hay que hacer con la máquina tragaperras que hay en la bodega de vino de la casa?
3. ¿Cuándo sacarán a la venta el juego Planet Footbal.

juego Planet Footbal, para PC? 4. ¿Qué juego me

recomendarials, el Rise of the Robots, ó el Planet Football?

JOSE AGUSTIN
NAVARRO MARTINEZ
VALENCIA

RESPUESTA

1. Para poner en marcha
el órgano automático

pero previamente deberás acabar con el hechizo de protección que la bruja ha echado sobre él. 2. Para utilizar la máquina tragaperras de la bodega, tienes que utilizar la moneda que encontrarás en la mansión. Cuando muevas la manivela, conseguirás dos fichas de colores, que son precisamente las que tienes que utilizar en el órgano automático.

necesitas las fichas de colores

3. El Planet Footbal ya ha salido a la venta hace algún tiempo. Si te ves imposibilitado de conseguirlo mediante tu tienda habitual, te aconsejamos que se lo pidas a alguna compañía de venta por correo.

4. Depende de tus gustos propios. Rise of the Robots es un impactante juego de lucha, pues ha sido creado con una técnica gráfica hasta ahora desconocida. Pianet Football es lo más espectacular que se ha programado hasta el momento con el tema del deporte rey para PC y compatibles. La elección es tuya.

MONKEY ISLAND
En el juego Monkey Island he
conseguido entrar en la cabeza
del Mono Gigante, pero no se que
he de hacer pues doy vueltas por
el laberinto de dentro, pero no
llego a ninguna parte. ¿Qué he
de hacer?

ANTONIO VILLALBA VALLADOLID

RESPUESTA

Antes de aventurarte por el laberinto necesitas la "cabeza del navegante", que tienen en su poder los indios de la misma isla. Esta te guiará por el camino correcto, si sigues la dirección hacia la que mira.

Eseribidnes a:



OK CORRED OK PC OK PC Pzs. Rep. del Ecceder 2. 1°8 annié MADRID

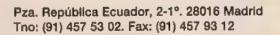


Toda la información del mundo CD ROM y Multimedia

No bay escusas. Ahora, por fin, dispone de la mejor y más actual publicación para acceder al universi de noble le transcendo les concrementos recesarios málico de por fici e que esta el les concrementos recesarios para estar al día; novedades y tendencias ... y nuestras secciones fijas.

eior de todo

¡Un CD ROM cada mes repleto de centenares de megas con programas, imágenes, sonidos, juegos... y muchas cosas más!



Ramksing Muestros Elegidos del mes



TRANSPORT TYCOON (Microprose/Proein S.A.)

Ponte en marcha con esta magnifica simulación y crea tu propio impero locomotriz.

ARMORED FIST

(Nova Logic/Erbe)



Revive la tensión de una guerra de tan-

ques actual. La tecnología militar más

avanzada ahora está en tus manos.



NOCTROPOLIS (Electronic Arts/Dro Soft) Si piensas que leer cómics no es peligroso, prueba Noctropolis, y te verás atrapado por su ambiente fantasmal.



DRAGON LORE (Mindscape/Proein S.A.) Una aventura multimedia que te traslada a un ambiente sacado de las fantasias

del rol.



ALADDIN (Virgin/Arcadia) La aventura de "un chico con genio" que retó al mismísimo visir del rey.



(Psygnosis/Dro Soft) Los héroes más famosos del PC atacan de nuevo a todo color. Un juego que ahora es más simple y divertido.

ALL NEW WORLD OF LEMMINGS



(Virgin/Arcadia) De los creadores de Indy Car llega esto magnifica carrera, que ahora incorpora gráficos SVGA.



KYRANDIA 3 (Virgin/Arcadia)

La culminación de una gran saga en la que ahora tú asumirás el papel del malvado Malcolm.



RETRIBUTION (Gromlin/Erbe)

Llegaron del espacio para salvarnos, pero su verdadera intención era utilizarnos como ganado.



CHESSMASTER 4000 TURBO (Settware Teelworks/Procin S.A.) Si pensabas que un juego de ajedrez no podía ofrecerte nada nuevo, estás muy

equivocado.



Escucha qué oferta de suscripción!

Tienes en tus manos un ejemplar de OK-PC y te está gustando. Estamos seguros de ello, porque la hacemos para ti. El mes que viene es probable que vuelvas al quiosco y la pidas. ¡Pero ya sabes cómo son estas cosas! Se ha podido agotar y te resultará dificil encontrarla. Tal vez debas pensar en la posibilidad de suscribirte. Te la mandamos a casa

cada mes y la puedes pagar casi como quieras: Con tarjeta, a plazos, al contado... pero lo mejor de todo es que te regalamos estos auriculares inalámbricos, para que te olvides de arrastrar cables. Los puedes conectar practicamente a cualquier fuente de sonido y su calidad es la misma que la de unos buenos auriculares HI-FI.

ferta válida únicamente ara España		Oferta válida hasta agotar existencia:
HOMBRE	sta OK-PC por el periodo y modalidad de pago que indico.	FORMA DE PAGO
POMICILIO	NUMEROPISO	CONTRA-REEMBOLSO CHEQUE a nombre de MULTIPRESS, S.A.
PROVINCIA	CIODAD	adjunto a este bolatín
CIF e Ni	TELEFONO	TARJETA
	ECIO DE ESTA SUSCRIPCION envíos más el REGALO, incluidos los gastos de envío.	USA 4B MASTER CARD □ CAJA MADRID □ TARJETA 6000 N°/
_ AL CONTADO.	10.000 Pta. agos de 5.250 Pta. (10.500 Pta.)	MES Y ANO FIRMA (impressoridable en pago con tarjeta

SERVIPACK

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE À TU DOMICILIO POR SOLO 750 PTAS. (SOLO PENINSULA) Y SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS TE LO ENVIAMOS SIN GASTOS DE ENVIO (PENINSULA Y BALEARES)

CD

PRO PENTITO LITTO ARE LOS LICURIES COLCUMPINABLE DONDE PODRAS ENCONTRAR LA MAYOR VARIEDAD EN SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO, AL MEJOR PRECIO



iNo te lo pierdas!

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO 0 0 0 0 0 0 0 0 . 10

CD ROM

































LA MAQUINA DEL TRESS























TEAUGICION DI

ntr-

6.990





ALCHE IN THE BASIC CAPEGLINEL MPC CONSTRAINTS HALL SCALE THOOM CONSTRAINT DAKE SEED BRACEAL UNITABLE BRACEAL UNITABLE

8793 6743 6743 7777 8793 2435 4795 1895 2450 WEST & WYST IN A A FOUR CA WESTERNA FOUR CA FORE ACONT MORPHI POR CUT POST PROTOGRAD PSTONO TRADE PARCE PATTOMORP SPACE DEATTOMORP SPACE DEATTOMORP SPACE PATTOMORP SPACE POST SPACE SPACE POST SPACE POST

NOTED THAT IS NOTED TO BE SHOULD BE SHOULD S UTERDADES, APRICA

3490 1990 3490 1975 3490 2990 1990

ARCHITCHIS & CONGRECTION
CARCULAS CLASCAS
COMMUTE ANNI MARNES
COME THO PROTOS SANNIS
GURRES 1994
ESDAC PROTO CS
SING ALCHIS SANNIS
SING A ARCHITCHIS
SING A ARCHITCHIS
SING A ARCHITCHIS
SING A ARCHITCHIS

Soundersier

Video

CD SOLINE A PROJE CICA 32PF IN CATO AUD NO GRU 30PF IN AREA WINDOWS 3 SUPEL GLARS WHI SUPEL GLARS WHI SUPER GAMES WITH IN LETINATE WINDOWS S WINDOWS SHARINGS WORLD OF GAMES

TOT BEX POSITIONED BY I ALL MEATINGS SHAPPS GOT BUTT HIGHOI TOVER BUTT MARES 2 OURSE OF CUTWOMANI CANCERSCLES MEADINGS DEFECT TO THE SECOND SE HOUSE OF DELAKS

MATERIO CAMASITIA LICORES OF FORM 8 MAN DISCUSA MASSITI MESCHIS MONACE A TROS NEW WAIT HOOKIES 1 HEARTWEEN LICHESCHI CHES 59 30 EDITIONS CALL OF CED SETTINGS BUTTS SUPERISHED OF FORM SUPERISHED OF FORM SUSTE OF GROOM SUSTE OF GRO





























TREASURE PACK (6.990)

GUIA TURISTICA

GUIA

3.700

EXPLOSSION 3

0

Lineines

4.900

• IN PROCESSAS EPATROS HEPICTO AL 151 • DI 6 DOMAS, DITTE BLOS CASTREUMO Y CERLAN • ORIGINAL TIACE PROCESSAS LAIC WINDOWS MAS DISCOMPENSE ARDRIVOS



















IA PRIMITER CEAR OF CO-NOM, MAI DE I JODISSO DE DISCOS DE ACCISIO PANEDARO, CUI SE COMMINAN COM MAGDIN, SONDO Y VERD, NOTRES, MALADOES, BANHANES, CAMPUES, ORISTAS TURSTICAS, CAMPUES DE COLE TIES LAS TURSTICAS, CAMPUES DE COLE TIES LAS TURSTICAS, CAMPUES DE COLE TIES LAS TURSTICAS DE COMPUES DE COLE



DISCOVERY CD16

44.990



HARDI

ST MICH IST

MINT MASTER

CARLE ATBALADOR MEZIC SHORINGE

49 CAME LOSTON DOME



1990

15900

1700

THE









Sound BLASTER AWEJ2











29.900









Sound BLASTER 16 SCSI-2 ASP

Sound BLASTER MultiCD

Video BLASTER F\$200























TIE FIGHTER PC





REBEL ASSAULT PC CD-ROM/MAC CD

Méndez Alvaro, 57 28045 MADRID Tel: (91) **539 98 72** Fax: (91) **528 83 63**

